Les trois tourments de Tadjourah

Une campagne de Samuel Tarapacki

L'histoire passée

Mordiggian, le dieu mangeur de chairs

« Depuis que les hommes ont commencé à mourir, il s'est trouvé des créatures pour se repaître de leurs cadavres. Des sables brûlants du désert ont surgi les goules, dévoreuses de corps et adoratrices de Mordiggian, le dieu nécrophage. Elles signèrent de leur sang un pacte sordide avec celui qui leur offrit une vie d'éternelles affamées, contre les corps des morts qu'elles devraient lui livrer. »

Le culte des Goules
François Honoré Balfour

Depuis ce temps d'éternité, les goules de la corne de l'Afrique vénèrent Mordiggian, dont la statue de pierre s'élève au centre d'un vaste sanctuaire, sous le point le plus bas de l'Afrique. C'est sous le niveau de la mer et sous les eaux du lac Assal que les dévoreuses du désert attirent ceux qu'elles destinent à l'appétit de leur divinité.

Les trois tourments

Trois prêtresses régentaient les cérémonies à la gloire de Mordiggian. Des millénaires durant, les hommes et les femmes leur furent livrés exsangues, exténués ou en pleurs. Elles découvrirent ainsi les trois fluides de la souffrance des hommes : le sang, la sueur et les larmes. Usant de la plus abominable des sorcelleries, elles apprirent à supplicier les hommes afin qu'ils versent pour elles les trois tourments. Elles découvrirent dans ces épouvantables fluides le moyen de prolonger leur propre existence sans recourir à la reconnaissance du dieu mangeur de chairs, à qui elles ne laissaient que les carcasses desséchées.
Trahi, Mordiggian mua les prêtresses en trois tourments et les exila au cœur du désert. Pour survivre, elles continuèrent d'accabler les hommes de peines, afin de s'abreuver des trois fluides. Dans les légendes du désert, on les appela les « shedims », les démons.

Le disciple de Salomon

Un millénaire avant J.-C., le roi Salomon, puissant mage d'entre les mages, entreprit d'anéantir les shedims. Il désigna parmi ses prêtres celui qu'il sacrifierait à ce devoir. Il le vida de son sang, de sa sueur et de ses larmes, ne laissant qu'un corps à jamais asséché. Il l'enjoignit de dérober le cœur des trois tourments et de les rapporter à leur maître, le dieu de la mort. Il l'investi de pouvoirs magiques et l'autorisa à maudire ceux ou celles qui se dresseraient sur sa route et à récompenser ceux ou celles qui pourraient l'aider dans sa quête. Le disciple tourmenté se mit à errer le long des côtes et à travers le désert, jusqu'à ce qu'il apprenne l'existence du sanctuaire de Mordiggian et entreprenne de s'y rendre.
Mais dans les ports de la péninsule arabique, les ennemis de Salomon, ceux-là même qui infligeaient la lame, le fouet et la souffrance à leurs esclaves, virent dans le disciple une menace pour leur propre commerce. Invoquant la plus sombre des magies, ils parvinrent à enfermer le disciple dans une île perdue de la mer Rouge, où l'on disait que Salomon enfermait les démons, et où il n'irait pas chercher son propre disciple.

Jusqu'à nos jours

Par la volonté des goules, les hommes ont bâti une léproserie à Tadjourah, au-dessus du sanctuaire de Mordiggian. Les trois tourments se sont fondus parmi les hommes et demeurent introuvables. Le disciple de Salomon est toujours captif de Suakin.
D'anciennes légendes rapportent que celui qui peut livrer les trois tourments, peut faire lever les malédictions qui pèsent sur lui ou son peuple…

Les scénarios en résumé

Suakin – juillet 1926

En visitant l'île de Suakin, en mer Rouge, les investigateurs rencontrent le gouverneur Balfour ainsi qu'un ancien professeur de l'un d'eux. Ils apprennent l'existence d'une goule et sont les témoins d'un coup de force des derviches Atbara, de redoutables fanatiques religieux.
Réfugiés dans un édifice, ils y libèrent deux esclaves, Karim Yared et Abdusalem. Mais les derviches lancent un rituel qui fait s'effondrer les bâtiments et libère de sa prison le disciple tourmenté de Salomon. Les investigateurs et leurs nouveaux amis sont frappés par sa terrible malédiction.
Ils rejoignent leur paquebot en mer Rouge, à destination de Djibouti.

Du Sang

À Djibouti, les investigateurs rencontrent la plupart des protagonistes de cette histoire : l'imam, qui leur indique le moyen de lever la malédiction, Sharem Dershedim, une jeune praticienne, Hassan Amsalu, le chef des derviches Atabara ainsi que des officiers français et anglais. Pour lever la malédiction qui pèse sur eux, les investigateurs sont contraints de découvrir la vraie nature des trois tourments et de dérober leurs cœurs afin de les livrer au disciple tourmenté. Leur première étape les conduit au camp de Karim Yared, et au dispensaire de Sharem Dersherdim, qui se trouve être la cible des derviches.
Les investigateurs et les guerriers de Karim Yared se portent à son secours et découvrent que les derviches recherchent une lame de quartz (le cœur du tourment de sang). Mais leur éloignement a été justement provoqué par les soldats blancs, qui en profitent pour réduire la tribu en esclavage et la conduire vers la léproserie de Tadjourah.

De la sueur

Après avoir arraché Sharem des griffes des derviches et des goules, les investigateurs découvrent que la tribu de Karim Yared est réduite en esclavage. Ils regroupent les survivants de la tribu et décident des actions à conduire, tout en se rapprochant de Tadjourah, la destination finale de tous les protagonistes de cette aventure.
Sur la piste, les investigateurs peuvent être confrontés aux derviches survivants ou au tourment de la sueur, déterminé à ne pas laisser les hommes en possession du cœur du tourment de sang.
Mais surtout, ils peuvent écouter la parole des ancêtres, au cours d'une expédition dans la région des aowelos, de mystérieux cercles de pierres. Ils y affronteront le tourment de la sueur et apprendront la véritable nature des trois tourments.

Et des larmes

La tribu-esclave de Karim Yared campe au bord du gouffre des démons. Les trafiquants des nations voisines se pressent pour acheter hommes, femmes et enfants aux colonialistes anglais et français qui ont œuvré dans l'ombre pour ce résultat.
Le tourment des larmes se cache et pour tenter de le retrouver, investigateurs sont contraints de laisser vendre les enfants… afin qu'il se désaltère des larmes de leur mère ! Mais le shedim ne vient

La vraie nature des trois tourments

Selon les époques, les trois tourments vécurent cachés ou à visages découverts, seuls ou en communautés. De troublantes légendes de la mer Rouge ou de la péninsule arabique s'inspirent de leurs vécus. Durant cette aventure, les investigateurs pourront découvrir la vraie nature des trois tourments et le fait, qu'à l'origine, ils/elles étaient des goules maudites par Mordiggian :

Le tourment du sang

Il fut tué il y a un siècle par un très puissant guerrier Afar. Son cœur s'est figé en une lame de quartz tranchante comme un rasoir. Cette relique est maintenant conservée dans un sanctuaire, dissimulé sous un dispensaire du désert, là où officie une jeune fille d'apparence humaine mais à moitié goule : la propre fille du tourment des larmes.

Le tourment de la sueur

La créature vécut le plus souvent au service des trafiquants arabes de la mer Rouge : tourmenteur à bord de galères ou conducteur de convois d'esclaves à travers le désert.

Elle fut crucifiée par les croisés lors du siège d'Antioche en 1098. Elle survécut à son calvaire mais, fort affaiblie, elle contracta une lèpre perpétuelle et conserva une démarche tortueuse.

Aujourd'hui, elle porte un masque et convoie les captifs jusqu'au « gouffre des démons ». Elle se délecte de la sueur de leur corps meurtris par les lanières de ses deux fouets de cuir humain.

Le tourment des larmes

C'est la grand-mère des pleureuses, qui se cache parmi la tribu de Karim Yared, à l'insu de ce dernier. Il y a longtemps, elle fut l'épouse du seul homme qu'elle ait jamais aimé et avec lequel elle conçut une fille : le guerrier Afar qui tua le tourment du sang. Le corps du guerrier est enseveli au centre d'un mystérieux cercle de pierres. Les sorciers et les frères de sang de la tribu savent encore solliciter son conseil.

Les trois tourments de Tadjourah

Une campagne de Samuel Tarapacki

Illustrée par Marc Simonetti

Relecture : Sandrine Tarapacki

Testeurs : Annick Bolloré, Yann Maurice, Marion Taveau

Éditions Sans-Detour

pas… Pour briser la malédiction, les investigateurs sont contraints d'entrer dans la léproserie de Tadjourah, afin d'y débusquer le dernier tourment.

Ils y découvrent la veillée des lépreux, dirigée par la mystérieuse Sharem. Cette instance décide de ceux qui restent et de ceux qui se rendent « sur le seuil », dernière étape avant les tanières de goules. C'est là qu'ils peuvent s'emparer du cœur du dernier tourment et affronter le regard de Mordiggian, dieu des goules…

Les termes employés

Au cours de l'aventure, les termes « démons », « shedims », « tourments » ou « goules », vont être utilisés par diverses personnes ou documents pour désigner ces créatures. Si la confusion est entretenue au fil des scénarios, c'est afin que les investigateurs démêlent les légendes de la réalité et tirent leurs propres conclusions.

Pour guider le gardien des arcanes, précisons que :

- Démons est un terme générique utilisé par celui qui veut désigner un adversaire d'origine maléfique, sans pouvoir lui donner un nom plus précis. Il peut dès lors s'agir d'un des trois tourments ou d'une goule « normale ».
- Shedims est le mot arabe pour désigner les démons maléfiques du désert. Dans notre histoire, il fait référence aux trois goules maudites de Mordiggian (les trois tourments).
- Tourments, même employé au masculin, désigne toujours les trois gouls maudites..
- Goules désigne les dévoreuses du désert dans son sens le plus commun pour les joueurs. Mais la notion de « goules maudites » renvoie aux tourments.

Croyances africaines

Religion, superstition ou sorcellerie ; ces concepts s'influencent l'un l'autre pour de nombreuses populations africaines, pour lesquelles ils sont une réalité. Dans notre histoire, nous allons considérer qu'elles sont omniprésentes parmi les autochtones. Le gardien peut faire en sorte que ses personnages invoquent régulièrement leur existence et leur pouvoir. Quelques usages ou superstitions inspirés de la réalité :

- La recherche du surnaturel peut devenir naturelle pour l'observateur superstitieux. Une manifestation qui nous semble naturelle peut être interprétée comme le signe annonciateur d'une calamité ou d'un bienfait. Un oiseau qui prend son envol, une feuille tombée sur le pas de la porte ou dans la cour de la maison, etc., sont autant de signes interprétables selon les humeurs.
- Dans certains rites d'initiation, les gardiens de la tradition transmettent aux jeunes un héritage oral issu d'une longue tradition. On évoque des génies du mal ou des sorciers maléfiques, susceptibles de s'en prendre à celui qui provoquerait la colère des anciens s'il dénigrait la coutume.
- Le poids de la tradition peut imposer de s'écarter d'un arbre, de ne pas pêcher près d'un rocher ou d'offrir un cadeau à une sculpture de bois.
- L'existence des esprits ne peut être mise en doute, surtout lorsqu'ils frappent : une eau contaminé qui a rendu malade des habitants abritait certainement un esprit courroucé ; un homme décédé sans raison apparente est certainement la victime de mangeurs d'âmes ; un lutteur n'a pas été battu que par son adversaire : les esprits étaient de la partie !
- Pour tenter de trouver une réponse à l'irrationnel, on fait appel au prêtre ou au marabout. Son déplacement se monnaye, ainsi que ses recommandations pour éloigner le mauvais œil : ouvrir la tombe d'un défunt et lui rendre un objet qu'il a oublié, faire délirer un possédé pour savoir quel esprit maléfique le tourmente, ou verser du sang d'albinos dans un remède…
- Enfin, pour s'attirer les bonnes grâces du ciel ou d'un fétiche, le marchand accorde une ristourne à son premier client de la journée, le chasseur emporte la tête du dernier animal abattu ou le sorcier conserve l'oreille de celui qui entendait des voix !

Dans cette aventure, les superstitions de certains personnages sont précisées sur leur fiche.



Introduction

Les Derviches de Suakin

Les investigateurs découvrent la menace derviche et sont la cible d'une malédiction.

Investigation	2/5
Action	4/5
Exploration	4/5
Interaction	3/5
Mythe	2/5
Style de jeu	Investigation occulte
Difficulté	Eprouvé
Durée estimée	3 heures
Nombre de joueurs	4
Époque	Juillet 1926

À l'affiche

L'île de Suakin

Avant d'être supplantée par Port-Soudan, cette île méconnue de la mer Rouge était l'escale obligée des marchands et trafiquants soudanais. Cette perle de corail est toujours le point de passage de trafics inavouables et surtout une prison où le disciple de Salomon est toujours maintenu captif.

Le disciple tourmenté

Mille ans avant J.-C., il fut envoyé par le roi Salomon pour dérober le cœur des trois tourments et les remettre à Mordiggian, le dieu de la mort des goules. Mais il fut fait prisonnier par les trafiquants de la mer Rouge. Aujourd'hui, la sombre magie des derviches Atbara va ouvrir sa prison et lui permettre de déclencher ses malédictions sur la plupart des protagonistes de cette aventure.

Les derviches Atbara

Ils furent les alliés du Mahdi durant la révolution soudanaise de la fin du XIXe siècle. Mais ils s'estiment responsables de sa mort et, en signe de repentir, se sont tournés vers Tsathoggua. Ils veulent libérer le disciple tourmenté afin qu'il reprenne sa route et les conduise aux trois tourments.

En quelques mots

En visitant l'île de Suakin, en mer Rouge, les investigateurs rencontrent le gouverneur Balfour ainsi qu'un ancien professeur de l'un d'eux. Ils apprennent l'existence d'une goule et sont les témoins d'un coup de force des derviches Atbara, de redoutables fanatiques religieux.
Réfugiés dans un édifice, ils y libèrent deux esclaves, Karim Yared et Abdusalem. Mais les derviches lancent un rituel qui fait s'effondrer les bâtiments et libère de sa prison le disciple tourmenté de Salomon. Les investigateurs et leurs nouveaux amis sont frappés par sa terrible malédiction.
Ils rejoignent leur paquebot en mer Rouge, à destination de Djibouti.

Implication des investigateurs

Les investigateurs font la traversée Marseille-Saïgon à bord du paquebot Fontainebleau (cf. encadré *Le Fontainebleau*, p. 11). Ils ont dépassé le canal de Suez et leur navire fait escale à Port-Soudan, en territoire britannique, sur la côte ouest de la mer Rouge. Les prochaines étapes devraient être Djibouti, puis Pondichéry, aux Indes. Lorsque débute cette aventure, ils visitent la petite île de Suakin à 60 kilomètres au sud de Port-Soudan.
Au préalable, le gardien aura choisi parmi les investigateurs celui qui sera resté en contact avec l'un de ses anciens professeurs d'université. L'homme est aujourd'hui un anthropologue installé à Djibouti et lui a demandé de veiller au transport par bateau de matériel de recherche qu'il n'a pas sur place (cf. *Edward Locard*, p. 5).
Le gardien peut proposer aux autres diverses raisons de venir dans cette région. Par exemple :

- Un représentant du gouvernement français se rend à Djibouti afin de collecter des preuves concernant le trafic d'esclaves de négociants arabes. Il va découvrir que le trafic est entretenu par les représentants des nations colonialistes en place.
- Un investigateur ayant déjà affronté le mythe peut avoir découvert des indices quant à la présence de créatures à proximité d'un endroit appelé « le Gouffre des Démons » (cf. *Le gouffre des démons*, p. 24).
- Un géologue peut avoir été envoyé afin de faire des prélèvements de terrain en vue d'évaluer les richesses minières du secteur.

Enjeux et récompenses

- **Pour le gardien des arcanes**
  Cette introduction permet de lier le destin des investigateurs à celui des trois tourments. Elle contient des informations qui les guideront durant les trois scénarios suivants, jusqu'au final de cette campagne.
  Mais surtout, le gardien peut confronter les investigateurs à des cultures, des traditions et des enjeux bien différents de ce qu'ils ont pu connaître en occident, voire ailleurs dans le monde.
- **Echapper aux derviches**
  Rapidement, les investigateurs vont se trouver pris dans le coup de force d'une minorité religieuse. Elle est à ce point violente et désespérée que les investigateurs ne sont pas en mesure de discuter avec elle pour le moment. Ils pourront tenter de leur échapper et rejoindre leur paquebot, dont le rendez-vous est prévu en mer.

À l'affiche (suite)

Karim Yared

Il est le chef d'une tribu regroupant des individus de multiples nationalités. Captif de trafiquants au début de cette histoire, il va profiter de l'intervention des investigateurs pour s'évader et rejoindre Djibouti. Il sera leur plus grand allié jusqu'à la fin de toute l'aventure…

Abdusalem

C'est le sorcier de la tribu de Karim Yared. Il fait confiance aux investigateurs et pourra mettre son savoir à leur service. Plus tard, il permettra aux occidentaux d'écouter « la parole des ancêtres », dont ils vont découvrir l'existence dans cette introduction.



Ambiance

Les bords de mer Rouge, sous un soleil de plomb. La vie s'écoule au ralenti pour les hommes, les bêtes et toutes les créatures qui tentent de vivre là. Accablé de chaleur, le pas lent des indigènes ne soulève même plus la poussière desséchée du désert. Le vent ajoute encore à la pénibilité des lieux en soufflant un air brûlant venu de la mer.
Dans ces régions du monde, le poids des traditions s'impose aux impérialistes obligés de composer avec les sultans et les chefs de villages. Ici, les « bienfaits de la colonisation » ne valent que pour la rentabilité économique et les intérêts militaires de quelques positions géographiques.
Dissimulé parmi les innombrables ethnies, le mythe a envahi les rituels d'une Afrique orientale farouche, hostile et profondément superstitieuse.

Suakin – juillet 1926

Poème soudanais

Le gardien peut débuter le lancement de cette histoire par la lecture du poème ci-dessous. Les investigateurs sont à bord d'un véhicule et arrivent en vue de l'île de corail. Pour ajouter à l'ambiance, leur chauffeur récite ce poème :

Les légendes disent : Salomon enferme les démons à Suakin
Les chroniqueurs disent : à Suakin se trouvent les cellules qui gémissent
Les négociants disent : Salomon envoie son disciple traquer les shedims
Les mages noirs disent : enfermons le disciple de Salomon à Suakin
Les prisonniers disent : jamais Salomon ne cherchera son disciple à Suakin
Les esclaves disent : à jamais nous subirons les tourments

Le soleil est accablant et un fort vent du large soulève le sable du désert.
Nous sommes en juillet 1926. Le paquebot des occidentaux a fait escale à Port-Soudan et une visite de la mythique ville de Suakin a été proposée aux passagers. Le conseiller culturel de Port-Soudan a remis à chacun d'eux une petite carte de l'endroit (cf. aide de jeu – *Suakin en 1900* – p.6). Les investigateurs peuvent être présents pour des raisons qui leur sont propres, sinon de passage.

Une île perdue de la mer Rouge

Il est environ midi lorsque les investigateurs descendent de voiture. Leur chauffeur repart aussitôt, car il est prévu qu'une chaloupe de leur paquebot vienne les chercher en fin d'après-midi, à proximité du Eastern Telegraph (au sud sur le plan).
Hormis le bruit du vent, l'endroit est étrangement calme. Cherchant l'ombre des bâtiments, quelques mendiants tendent la main au passage des occidentaux. Une population apparemment préoccupée circule silencieusement et rapidement dans les ruelles.
D'une manière générale, les habitants sont distants avec les occidentaux. La raison en est simple. En discutant avec des commerçants ou des résidants, on peut apprendre que quelqu'un a introduit une « bête » dans l'île (les rumeurs sont contradictoires quant à sa nature). Le gouverneur Balfour a fait enfermer la bête et interdit qu'on s'en approche. En fait, quelques officiels et la plupart des blancs ont pu la voir. Pour les habitants, elle représente un danger qu'il faut éliminer.
La venue de nouveaux occidentaux agace les habitants, qui reprochent au gouverneur de seulement permettre aux blancs de la voir, et de ne pas vouloir la tuer. Dans certains quartiers de la ville, ils s'organisent déjà pour faire en sorte que la bête soit tuée.



LES TRAFIQUANTS D'ESCLAVES
Trafiquants, hostiles et dangereux
Couteau 40 % (dégâts 1D4)

Pour étoffer cette entrée en matière, le gardien peut se reporter à l'encadré relatif à l'authentique Suakin (cf. p.6) et proposer quelques rencontres :

- Le marchand d'eau. Contre l'achat d'une coupelle d'eau tiède, il renseigne sur les ruelles à prendre pour visiter l'île, en incluant la zone où « une bête » est maintenue captive.
- La diseuse de bonne aventure. Une femme couverte de bijoux de pacotille prend la main d'un investigateur. Avant de disparaître dans les ruelles, elle annonce « Par trois fois tu subiras le tourment des hommes ».
- Les commerçants. Ils proposent des fragments de coraux, des roses des sables et divers produits manufacturés (vêtements, paniers, statuettes, etc.).

Des trafiquants à l'affût

Si les investigateurs se dispersent dans les ruelles, et en particulier si l'un d'eux est une femme seule, le gardien peut faire intervenir des trafiquants mal intentionnés. Ils surgissent tout à coup et emportent leur victime dans les bâtiments. Elle est conduite dans les cellules où sont enfermés Karim Yared et Abdusalem (cf. *Les cellules sont ouvertes*, p. 7).

La bête captive

Une ancienne connaissance

Que ce soit volontairement ou en flânant, les investigateurs se retrouvent dans le quartier où la bête est enfermée. Surgissant d'une ruelle, deux soldats soudanais soutenant un troisième homme croisent leur route.
L'homme est un lépreux emmailloté dans des guenilles. Il relève la tête et l'investigateur concerné reconnaît son ancien professeur d'université : Edward Locard ! (cf. encadré page suivante). Visiblement à bout de force, il se laisse porter dans un bâtiment voisin. C'est là que la bête est captive.

Quelle langue parle-t-on ?

Le fait est que la France et l'Angleterre, deux nations colonialistes, étaient très présentes dans cette région. Que ce soit par le commerce, la législation, la présence militaire ou l'évangélisation, les deux langues étaient très répandues et pratiquées par les indigènes qui traitaient avec les blancs. Avec plus ou moins de facilités, tous les protagonistes de cette histoire parlent français ou anglais.

Le gouverneur Balfour

L'édifice principal est enserré dans d'autres plus anciens. L'ensemble forme un groupe de bâtiments inhabités, dont quelques uns sont uniquement fréquentés par les trafiquants. Sans le savoir, de nombreux prisonniers s'y côtoient :

- La goule captive, enfermée dans une pièce fermée par une grille.
- Edward Locard, ramené par les soldats pour être à nouveau interrogé par le gouverneur.
- Karim Yared et Adbusalem, détenus comme esclaves dans un secteur non accessible depuis le bâtiment principal.
- Le disciple tourmenté, emprisonné dans un bloc de sel au cœur des bâtiments.

Personne n'empêche les investigateurs d'entrer dans le bâtiment s'ils le souhaitent. En effet, le gouverneur ne dispose en ce moment que de deux soldats pour maintenir l'ordre (les autres sont en mission) et ils sont occupés avec Edward Locard.

Une grande pièce carrée dessert d'autres pièces situées dans les bâtiments attenants. Quelques couloirs antiques relient des édifices entre eux.

Les soldats font asseoir Edward Locard sur une chaise et le gouverneur s'entretient avec lui sans violence ni menace. Il souhaite connaître son histoire, mais le lépreux ne dit rien.

A la croisée de nombreux destins

Ce jour-là, l'île de Suakin se trouve au centre de nombreux intérêts :

- Le gouverneur britannique F. Balfour (cf. encadré p. 7) est venu ici étudier la goule.
- Un cortège de lépreux arrive ici afin d'embarquer pour Tadjourah.
- Edward Locard (cf. encadré ci-dessus) est un anthropologue avec lequel un investigateur a rendez-vous à Djibouti et s'est infiltré dans l'île. Lépreux, il a tenté de lever la malédiction qui pèse sur les individus souffrant de la même maladie en introduisant dans l'île une goule.
- Les derviches Atbara viennent libérer le disciple tourmenté.
- Karim Yared et son sorcier Abdusalem attendent d'être vendus comme esclaves.

Les émeutiers

Dans le cas où les investigateurs ne seraient pas déjà entrés dans le bâtiment où se trouvent le gouverneur, Edward Locard et la goule, ils peuvent être contraints de s'y réfugier devant l'action des villageois.

En effet, une centaine d'entre eux convergent vers le site afin qu'on leur livre la bête pour l'éliminer. « Les blancs ne se rendent pas compte du danger qu'elle représente et ils doivent laisser faire les habitants » ! De plus, les villageois associent la venue des investigateurs à cette affaire et ils les menacent également !

- Si les investigateurs sont pris à partie dans la rue avant d'avoir rencontré le gouverneur, celui-ci vient à leur rencontre et les conduit à l'abri dans le bâtiment.
- Après que les investigateurs ont obtenu quelques informations de sa part, le gouverneur ressort seul pour discuter avec les villageois. Le ton monte et il est difficile de calmer les émeutiers.

La menace derviche

Le cortège des lépreux

Les émeutiers sont rassemblés devant les portes et exigent que la goule leur soit livrée !

Soudain, les éclats de voix sont remplacés par des murmures. Un étrange cortège vient de pénétrer sur la place. Il est composé d'une centaine d'individus enveloppés dans de larges vêtements poussiéreux. La plupart ont les mains et les visages bandés : des lépreux ! Ils sont encadrés par dix chameliers soudanais, commandés par un sergent noir. Le gouverneur s'avance pour prendre des nouvelles des hommes qu'il avait envoyés en mission.

EDWARD LOCARD

Anthropologue lépreux

Lépreux, il est enveloppé de lambeaux de vêtements. Il devait retrouver l'un des investigateurs à Djibouti (cf. *Implication des investigateurs*, p. 3).

Ce qu'il est venu faire à Suakin

Dans ce pays, les lépreux sont envoyés à la léproserie de Tadjourah. Il aurait pu rentrer en Europe se faire soigner, mais il a préféré exploiter ses recherches. Dans des documents qu'il a ramenés de la mosquée de Djibouti, il a appris l'existence du disciple tourmenté enfermé ici. Mais il a mal interprété les textes et pense que le disciple pourrait « lever sa malédiction », autrement dit : le guérir de la lèpre.

Il sait que le disciple attend une offrande, mais là encore, son approximation le condamne à l'échec. Il a capturé et introduit une goule dans l'île dans l'intention de la sacrifier au disciple, en complément d'une offrande de sang humain contenu dans une flasque. Il a été pris par le gouverneur.

Il porte une sacoche contenant des documents (cf. Scénario suivant).

Caractéristiques :

Malade, amical, résigné

Parler et lire l'arabe 50 %

LES CHAMELIERS SOUDANAIS

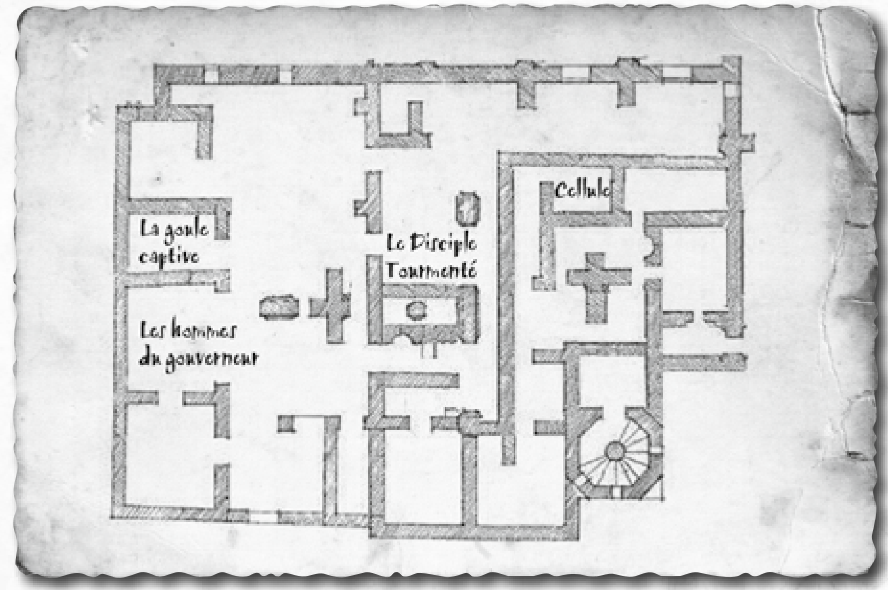
Fusiliers, inquiets et obéissants

Tir au fusil 40 % (fusil Lee-Metford MK2. Dégâts 2D6+4)

L'attaque des derviches

Tout à coup, les derviches cachés dans le cortège des lépreux attaquent les chameliers et sèment la panique sur la place !

- Une quarantaine de fanatiques religieux brandissent des couteaux et se ruent sur leurs gardiens.



Note : Ce plan est un agencement possible des pièces, mais le gardien peut en imaginer un autre.



Suakin

un joyau de corail sur la mer Rouge

L'antique port de Suakin se trouve sur les bords de la mer Rouge, à 60 kilomètres au sud de Port-Soudan. Jusqu'en 1905, il était le lieu de passage des négociants soudanais. C'est à partir de cette date que les Anglais bâtirent Port-Soudan, destiné à accueillir des navires de fort tonnage. Ceci marqua le déclin de Suakin qui n'est plus, aujourd'hui, qu'un tas de ruines.



Un nom chargé de mystères

Il existe plusieurs hypothèses quant à l'origine du nom de cette île. Il pourrait provenir de l'arabe « sigin » ou « sujun », qui signifie « prison ». On prétend d'ailleurs que le roi Salomon y enfermait les criminels.
Une autre étymologie décompose le nom en « sawwa ginn ». Ce qui, toujours en arabe, peut se traduire par « fait le djinn ». Dans la mythologie arabe, un djinn peut être un bon génie ou un démon. Son nom pourrait également provenir de « sava ginn », c'est-à-dire « les sept djinns », de l'arabe « savat », qui signifie « sept ».
On trouve sur certaines cartes antiques des références à l'île de « Sukhoe ». Enfin, il est possible que le nom provienne de l'hébreu « sukhim », qui désigne les troglodytes. Sukhim pourrait donc désigner les « habitants de caves », « sucas » signifiant tanières, mais également port.

Des légendes venues d'ailleurs

Autrefois, un roi d'Ethiopie envoya sept vierges en cadeau au roi d'Egypte. Elles firent escale à Suakin, à l'époque déserte. A leur arrivée en Egypte, le roi découvrit qu'elles étaient toutes enceintes. Elles racontèrent que sept djinns les avaient visitées durant la nuit passée à Suakin. Les femmes furent renvoyées sur l'île, que leurs enfants et leurs descendants colonisèrent.
Une autre légende raconte qu'un prince voyageait avec ses femmes, dont sept vierges qu'il installa à Suakin. Revenant de la guerre, le prince découvrit qu'elles avaient mis au monde sept enfants. Il baptisa l'île « savagin », littéralement « le lieu du démon ».



Une histoire millénaire

La première mention de Suakin vient du Fashala d'Abyssinie qui racontait qu'en 950 avant J.-C., la reine de Saba se rendit chez le roi Salomon, depuis Massawa via Suakin. Vers 1520, 336 moines et religieuses venus d'Abyssinie pour se rendre à Jerusalem furent massacrés par les Beja peu après leur départ de Suakin. Les premières maisons, réalisées en pierres taillées dans le récif de corail, furent bâties à cette période.
Au début du 19ème siècle, Suakin devient une forteresse armée de 24 canons. Chaque mois, des caravanes de centaines de chameaux font le commerce d'or, de perles, d'épices, de parfums, d'ivoire et d'esclaves. L'île compte alors environ 3 000 habitants, deux mosquées (Shafaï et Maleki) et sept écoles.
La fin du 19ème siècle est marquée par la révolte du Mahdi, qui prend la ville de Khartoum en 1885. Il est défait par les troupes du général Kitchener qui emportent la ville d'Omdourman en septembre 1898. Suakin ne tombe pas aux mains des mahdistes, mais la guerre divise ses revenus par deux. En 1902, la ville devient le terminus de la liaison ferroviaire avec le Nil. Mais déjà, l'île souffre de ne pouvoir accueillir les navires à fort tonnage. En 1905, Suakin compte 10 500 habitants et chaque année, près de 10 000 pèlerins y embarquent pour La Mecque. Mais son destin est scellé lorsque les Anglais construisent Port-Soudan afin d'accueillir les gros navires.
En 1923, les bureaux de la National Bank sont fermés et en 1924, le poste de l'Eastern Telegraph est transféré à Port-Soudan. En 1929, la ville ne compte plus que 6 000 habitants. Elle continue de se dépeupler jusqu'à la seconde guerre mondiale.

Un patrimoine perdu

En 1926, F. Balfour (cf. encadré PNJ ci-contre) demanda que soient sauvegardées les principales constructions historiques. Mais la pauvreté du Soudan ne permet pas l'entretien de Suakin, qui glisse de la splendeur à la ruine.

FRANCIS BALFOUR

Secrétaire militaire du gouverneur

Francis Cecil Campbell Balfour fut attaché à l'administration du Soudan de 1906 à 1931. Il obtint ses galons de lieutenant colonel au 6ème bataillon de fusiliers de Northumberland. En 1926, il était secrétaire militaire du gouverneur de la province de la mer Rouge, à Port-Soudan (il en deviendra lui-même gouverneur de 1926 à 1927. Il mourra en 1965).
Cet homme de 42 ans est un meneur d'hommes émérite. Il a sillonné le pays et reçu de nombreuses décorations. Il exerce ses fonctions avec intégrité et s'intéresse autant aux problématiques politiques de la région, qu'à son patrimoine culturel ou humain.

Dans notre histoire
Françis Balfour est un lointain descendant de François Honoré Balfour, auteur en 1703 du mystérieux Culte des Goules. Il fut nommé en mer Rouge à sa demande afin d'enquêter sur l'existence des goules. La capture d'un spécimen dans l'île est une aubaine.
Voyant les investigateurs s'intéresser à la créature, il pourra leur citer un extrait du Culte des Goules :
« Du désert brûlant surgit Al'ghûl, dont la mâchoire d'hyène peut emporter la gorge de celui qu'elle embrasse. La goule des sables est une sirène dont l'appel trouble le voyageur resté trop longtemps isolé. Elle est un charognard qui exhume les corps pour se repaître de leurs chairs putréfiées et offrir ses restes à Mordiggian, le dieu des morts ».
Le reste est dans le livre de son ancêtre, mais il est ici pour en apprendre plus.

Caractéristiques :
Protocolaire, amical, organisé
Commandement 75 %

LA GOULE CAPTIVE

Un charognard aux babines retroussées et à l'échine velue. Locard l'a habillé de haillons pour la faire passer lépreuse et éloigner les curieux. Elle fait mine d'être épuisée dans l'attente de pouvoir duper ses gardiens. À la première occasion, elle tente d'égorger Edward Locard puis d'échapper à la population de l'île.

Caractéristiques :
Observatrice, hostile, hargneuse
San 0/1D4
Morsure 50 %, dégâts 1D6 occasionnant une sorte de gangrène du membre touché. Ce mal insidieux provoque des lésions marbrées que la médecine des occidentaux ne peut soigner. Il peut être important qu'un investigateur soit mordu, car cela représente une intrigue secondaire durant cette aventure. Seul Abdusalem peut soigner cette morsure.

- La moitié des fusiliers succombe. Les autres se replient dans une ruelle avec le gouverneur.
- La population fuit dans toutes les directions.

Les investigateurs se retrouvent dans le bâtiment, protégés par les deux soldats réguliers qui défendent la porte.

Le rituel derviche

Une dizaine de fanatiques ramassent les armes des chameliers et prennent position autour des édifices où sont réfugiés les investigateurs. Ils couvrent les frères, qui se placent tout autour du groupe d'immeubles et entament un chant étrange aux sonorités inconnues.
Ils hurlent à s'en déchirer la voix une clameur aigüe qui emplit l'atmosphère d'une vibration sonore. Quelques instants plus tard, des gravas se détachent des murs qui se lézardent…

Les édifices se brisent

Les murs chancellent

La façade du bâtiment tombe déjà en morceaux ! Des blocs de pierre menacent de frapper ceux qui tenteraient de passer par là. Les investigateurs sont contraints de trouver un autre passage vers l'arrière du bâtiment. Le gardien met en scène les points suivants :

- Edward Locard se lève et libère la goule ! La créature lui arrache la gorge puis s'en prend à l'un des investigateurs, qu'elle mord (cf. Encadré sur les effets de la morsure). Elle s'enfuit par la crevasse d'un mur (mais reste une menace). Agonisant, le lépreux remet aux investigateurs une sacoche et confie ce qu'il sait : « Parlez à l'Imam de Djibouti… écoutez la parole des ancêtres… ». (cf. *La parole des ancêtres*, p. 26).
- Un soldat abat un derviche puis s'écroule un poignard entre les yeux (cet élément est destiné à dissuader les investigateurs de forcer le passage contre les derviches).
- Des blocs tombent des plafonds et des murs, menaçant les personnes et faisant se soulever les nuages de poussière.
- Derrière eux un mur s'effondre, ouvrant un passage vers un couloir inaccessible jusqu'alors. Il conduit vers les bâtiments utilisés par les trafiquants. Sans ces évènements, ils seraient restés hors d'atteinte. C'est dans cette zone que sont enfermés les esclaves.

Les cellules sont ouvertes

A l'extérieur, les fanatiques hurlent pour briser les murs. Les yeux révulsés, l'un d'eux brise sa voix et tombe à genoux en crachant du sang.
S'ils ont emprunté le passage conduisant vers les cellules, les investigateurs découvrent la cache aux esclaves des trafiquants. Deux hommes sont retenus



LES DERVICHES ATBARA

fanatiques religieux

Historique
Vers la fin du XIXe siècle, un chef politique religieux fut à l'origine d'un mouvement de révolte contre l'occupant britannique. Muhammad Ahmad ibn Abd Allah Al-Mahdi (1844-1885) prétendit être le Mahdi annoncé par l'Islam. Le 26 janvier 1885, il prit Khartoum aux Anglais, malgré la défense héroïque du colonel Charles George Gordon. Il fonda un état théocratique au Soudan, avec comme capitale Omdurman, où se trouve aujourd'hui encore son tombeau. En 1898, l'armée anglaise, sous le commandement de Lord Horatio Herbert Kitchener, anéantit l'état madhiste.

Dans notre histoire
Les derviches Atbara portent le nom d'un affluent soudanais du Nil sur les rives duquel ils prient. Cette minorité religieuse d'influence islamique prit une part active lors des combats contre les Anglais et participa à la fondation de l'état théocratique par le Mahdi. Mais en 1898, les derviches furent isolés par un détachement britannique et ne purent participer à la bataille d'Omdurman, au cours de laquelle le Mahdi fut tué.
Ses chefs religieux furent persuadés d'être les victimes d'une malédiction qui les condamnait à regretter toute leur vie de n'avoir pu porter secours au Mahdi ! La secte rompit alors avec ses préceptes religieux traditionnels et se tourna vers le culte innommable de Tsathoggua, le dévoreur de songes. Pour tenter de lever cette malédiction et soulager leur peine, elle interpréta à sa façon d'antiques ouvrages révélant l'existence du disciple tourmenté (cf. *Le disciple de Salomon* p. 1) et se mit à sa recherche. La piste du disciple de Salomon les a conduits à Suakin. Le chef a le pouvoir de préparer une potion leur donnant temporairement l'apparence des lépreux et ils sont entrés dans l'île dissimulés dans un cortège de malades.
Ils savent que le disciple est captif d'une crypte de sel, et ils ont préparé les rituels magiques capables de briser sa muraille. Mais pour le moment, ils ignorent qu'il attend le cœur des trois tourments.

Caractéristiques :
Déterminé, hostile, effrayant
Résistance à la douleur 75 %, Couteau 40 %



KARIM YARED

Chef de tribu

Karim Yared est le chef d'une tribu composée d'individus de plusieurs origines (cf. *La tribu de Karim Yared*, p. 18). Les colonialistes les considèrent comme des voleurs qu'il convient de neutraliser (extermination, expatriation, vente…). Karim Yared a le visage volontaire d'un chef, la peau brunie par le soleil et les bras noueux d'un homme habitué à l'effort. Il s'exprime avec beaucoup de calme et se contente de sourire lorsque son interlocuteur élève la voix ou le menace. Tous les membres de sa tribu lui vouent un très grand respect. Ils donneraient même leur vie pour lui.

Un homme recherché

Karim Yared était un pécheur de perles à l'embouchure du golfe d'Aden. Il tua un négociant arabe qui voulait le doubler. Il est désormais un homme recherché par les autorités autant que par les trafiquants. Sa tête vaut une centaine de fusils.

Objectifs

Karim Yared veut trouver une terre d'accueil pour son peuple (la fin de l'aventure offre des perspectives possibles dans ce sens). Il espère surtout échapper aux trafiquants et aux soldats, mais la malédiction va s'abattre sur son peuple. Voyant de quelle manière les investigateurs peuvent agir en faveur des prisonniers, il va se risquer à leur faire confiance et partager avec eux le destin de sa tribu !

Superstition

Le malheur pourrait s'abattre sur lui et sa tribu s'il n'honorait pas une dette de sang. Généralement, la réparation se traduit par du sang équitablement versé, mais Karim a l'esprit suffisamment ouvert pour négocier d'autres compensations avec les blancs (armes, médicaments, bateau, territoire…). Mais surtout, il se sentira lié envers l'investigateur qui lui tendra la main pour le sortir de sa cellule ou lui sauver la vie. Il deviendra son « frère de sang », une notion essentielle dans la suite de l'histoire.

Caractéristiques :

Affaibli dans cette introduction, l'état de Karim Yared ira en s'aggravant.
Perspicace, amical et assuré
Commandement 75 %

Vue de la bataille d'Omdurman



captifs ici : Karim Yared (cf. encadré ci-contre) et Abdusalem (cf. encadré ci-contre) (des personnages essentiels à la suite de l'histoire). Note : si les investigateurs n'empruntent pas le passage, les murs de la cellule de Karim Yared et Adbusalem sont brisés à leur tour et ils peuvent s'évader.

Le disciple est libéré

Les hurlements sont à leur paroxysme. La crypte du disciple tourmenté s'effondre, laissant apparaître un colossal bloc de sel à l'intérieur duquel on peut distinguer une forme humaine debout ! C'est le disciple tourmenté (0/1 points de SAN). Le bloc de sel se brise à son tour. Tous les individus présents dans le bâtiment sont saisis de douleurs au ventre et aux tempes. Des filets de sang leur coulent des oreilles, de la bouche et des yeux ! (1/1D6 points de SAN). Sa malédiction vient de frapper les investigateurs et la tribu de Karim Yared (pour le moment, personne ne sait qu'il faut lui livrer le cœur des trois tourments).

Il quitte sa prison de sel et disparaît dans les ruelles, entraînant avec lui un nuage de poussière. Nul ne peut le suivre.

Quitter cet endroit

Les hurlements des fanatiques ont

LE DISCIPLE TOURMENTÉ

Il y a 3 000 ans, il a été envoyé par le roi Salomon pour anéantir les trois tourments. Lui-même vidé de son sang, de sa sueur et de ses larmes, ce n'est qu'une carcasse desséchée, obéissant avec abnégation à la demande son maître. Il va poursuivre sa route vers la léproserie de Tadjourah, et attendre qu'on lui livre le cœur des trois tourments (bien entendu, il ne va pas parcourir 1 000 km à pieds, mais user de sortilèges pour se déplacer).

Caractéristiques :

Impassible, neutre et résolu
Aucune arme ne peut l'atteindre et les goules elles-mêmes se tiennent à l'écart.
Il peut maudire les hommes qu'il croise afin qu'ils l'aident dans sa tâche. Cette malédiction disparaît avec sa mort (qui ne peut survenir qu'en offrant le cœur des trois tourments à Mordiggian).

Note au gardien

Le nœud de l'intrigue

Tout ce qui découle de ce scénario va se produire lorsque les derviches Atbara vont employer leur magie à libérer le disciple tourmenté de sa prison de sel. Dans ce genre de scénario d'introduction, rien n'est fait pour les en empêcher… au contraire !
Le gardien pourra donc porter une attention particulière à la résolution de cette scène clé.





ABDUSALEM

Sorcier Ethopien

APP	70 %
CON	70 %
DEX	60 %
FOR	60 %
TAI	65 %
EDU	45 %
INT	70 %
POU	85 %

Impact	0
Carrure	0
Points de magie	17
Points de vie	13
Santé mentale	65

Spécialités :
Sage, amical et superstitieux
Sorcellerie 25 % Premiers soins 50% (à grand renforts de rituels)
Abdusalem parle assez mal la langue des blancs.

La peau sombre et ridée d'un ancien. Un habit de toile blanche et une barbiche blanche. Des yeux noirs enfoncés dans leurs orbites et des fétiches aux poignets. Il incarne le pouvoir de la sorcellerie africaine et toute la tribu lui voue le plus grand respect.
Il n'a pas d'objectif en propre. Il conseille Karim Yared et les autres chefs de la tribu.

Superstitions
Adbusalem est profondément attaché au respect des lieux tabous. Que ces sites aient été désignés par lui ou par d'autres communautés, il préfère se plier aux obligations de l'endroit (dévier, faire un don, etc.) plutôt que d'éveiller la colère d'un esprit.
Si un site interdit vient à être profané, il tente d'entrer en contact avec l'esprit qui l'habite pour connaître le prix à payer pour qu'il soit apaisé : chèvre égorgée, encens brûlé, tabac ou alcool répandu… les esprits sont très conciliants, mais savent harceler les imprudents.
On aurait tort de se moquer du vieil homme. En échange d'un peu de considération pour son art et ses croyances, il peut ouvrir la connaissance à sa magie…
Dans sa cellule de Suakin, Abdusalem avait remarqué un présage : une pierre portait d'étranges silhouettes blanches, représentant la venue des investigateurs (autant de silhouettes que le groupe compte d'individus à ce moment de l'histoire). Cela suffit au vieil homme pour associer les investigateurs à sa destinée et leur faire confiance.

cessé, mais les bâtiments continuent de menacer. Il faut quitter les lieux et rejoindre le quai comme prévu. A l'extérieur, les derviches sèment la terreur dans les ruelles, pourchassés par le gouverneur et ses hommes. Les investigateurs ne les croiseront plus, cherchant avant tout à ne pas manquer leur rendez-vous avec le paquebot.
Le dernier soldat accompagnant les investigateurs se fait tuer lors d'un affrontement avec un derviche. Ils peuvent alors remarquer un fait étrange : la maladie du fanatique disparaît ! (La potion qui donnait l'apparence d'un lépreux ne fait plus son effet. Cet indice pourra être exploité vers la fin de l'aventure, si le chef des derviches utilise sa potion sur un investigateur).

Epilogue

Retour à bord

Comme convenu une chaloupe du paquebot attend les investigateurs :

- Karim Yared et Abdsulem insistent pour être embarqués. Leur tribu se trouve plus de 1 000 kilomètres au sud et ils n'ont aucun autre moyen de la rejoindre. Les investigateurs devront s'expliquer avec les officiers du paquebot, mais les esclaves pourront être emmenés à Djibouti.
- La morsure de l'investigateur attaqué par la goule le fait souffrir. Abdusalem révèle que la médecine des blancs ne peut rien, mais qu'il possède dans son camp les remèdes pour la soigner.

La magie d'Abdusalem

Abdusalem pratique un culte dérivé des rites à Mordiggian. Il tient son enseignement d'une tradition orale aux origines très anciennes. Il n'est pas un prêtre au dieu des goules, mais pratique une sorcellerie qui puise sa force dans la mort. Le gardien s'amusera à imaginer les rituels associés à cette magie :

- « Mange la chair ». La chair morte est la base de ce remède capable de rendre leurs forces aux blessés. Trois fois au cours de cette aventure, le sorcier va proposer aux investigateurs de manger de la chair ; « Mange la chair du buffle », puis « Mange la chair de ton ennemi », et enfin « Mange la chair du démon » ! Ce crescendo est détaillé à chaque fois.
- « Enlève le soleil ». Ce rituel à base de braise brûlante permet de soigner les insolations.
- « Voir celui qui a marché ». Ce rituel s'applique à une empreinte de pas. La magie fait s'élever un vent de sable à travers lequel il est possible de distinguer la silhouette de celui qui a laissé sa trace : bédouin, soldat... goule ? (0/1D3 points de SAN).

Récompense

Les investigateurs sont maudits, l'un d'eux a été mordu par une goule et les derviches les ont peut-être identifiés comme ennemis. Il n'y aucune raison de bénéficier de quoi que ce soit…

- Fin du scénario d'introduction -

Vers le premier scénario

Durant cette introduction, les investigateurs ont tissé des liens avec l'histoire :

- La malédiction déclenche des crises de douleurs, des larmes de sang et attire le mauvais œil. Il est impossible de s'y accoutumer et il faut chercher à la briser.
- Edward Locard leur a dit que l'Imam de Djibouti pouvait les renseigner sur le disciple et la malédiction.
- Karim Yared considère l'investigateur qui l'a sauvé de l'esclavage comme son frère de sang.
- Pour soigner la morsure de la goule, Adbusalem doit emmener l'investigateur jusqu'à son campement.
- Enfin, la malédiction peut prendre plusieurs formes. Quand leur paquebot va s'échouer à Djibouti, les investigateurs pourront s'interroger sur sa portée et ses effets…

Durant leur voyage jusqu'à Djibouti, ils pourront prendre le temps de lire et d'analyser les divers documents collectés durant cette introduction.





Investigation	4/5
Action	3/5
Exploration	3/5
Interaction	3/5
Mythe	2/5
Style de jeu	Investigation occulte
Difficulté	Eprouvé
Durée estimée	5 heures
Nombre de joueurs	4
Époque	Juillet 1926

À l'affiche

La tribu de Karim Yared

Ces femmes et ces hommes seront frappés de plein fouet par la malédiction. Ils subiront les trois tourments du désert à travers les trois étapes de leur odyssée : du sang, lorsque les soldats attaqueront leur campement ; de la sueur, lorsqu'ils seront contraints de marcher jusqu'à Tadjourah ; et enfin des larmes, lorsque les familles seront dispersées pour être vendues !

Les trois tourments

La légende des trois tourments se dévoile aux investigateurs. Il faudra cependant faire montre de discernement pour deviner sous quelles identités les goules maudites par Mordiggian se dissimulent aujourd'hui et éviter leurs pièges.

La fille du tourment des larmes

Sharem Dershedim est la fille du tourment des larmes et d'un humain. Son sang mêlé lui offre une longue et belle jeunesse à laquelle peut succomber un investigateur. Elle est surtout l'un des personnages centraux de l'histoire, qui doit trouver l'amour ou mourir.

Les puissances colonialistes

Dans cette histoire, elles sont représentées par les des officiers en poste et les actions conduites par les soldats qui leur obéissent. Les investigateurs ne pourront faire confiance à aucun d'eux.

Scénario 1

Du sang !

Où les investigateurs sont les victimes du premier tourment

En quelques mots

À Djibouti, les investigateurs rencontrent la plupart des protagonistes de cette histoire : l'imam, qui leur indique le moyen de lever la malédiction, Sharem Dershedim, une jeune praticienne, Hassan Amsalu, le chef des derviches Atabara ainsi que des officiers français et anglais. Pour lever la malédiction qui pèse sur eux, les investigateurs sont contraints de découvrir la vraie nature des trois tourments et de dérober leurs cœurs afin de les livrer au disciple tourmenté. Leur première étape les conduit au camp de Karim Yared, et au dispensaire de Sharem Dersherdim, qui se trouve être la cible des derviches.
Les investigateurs et les guerriers de Karim Yared se portent à son secours et découvrent que les derviches recherchent une lame de quartz (le cœur du tourment de sang). Mais leur éloignement a été justement provoqué par les soldats blancs, qui en profitent pour réduire la tribu en esclavage et la conduire vers la léproserie de Tadjourah.

Résumé de l'introduction

Durant une visite sur l'île de Suakin, en mer Rouge, les investigateurs ont été les témoins d'un coup de force de fanatiques religieux : les derviches Atbara. Ces derniers ont libéré de sa prison magique le disciple tourmenté, un antique prêtre de Salomon. Depuis 3 000 ans, le disciple traque les trois tourments des hommes, les démons shedims des légendes arabes.

Durant cet évènement, les investigateurs ont été maudits par le disciple, ainsi que deux esclaves qu'ils avaient libérés : Karim Yared, le chef d'une tribu, et Abdusalem, un sorcier. Ils ont également découvert de nombreux documents et savent que l'imam de Djibouti peut les informer sur la manière de lever la malédiction.

Enjeux et récompenses

• Soigner la morsure de la goule
Au cours du scénario d'introduction, l'un des investigateurs a été mordu par une goule. La magie d'Abdusalem n'y fait rien et il lui faut les remèdes qu'il a conservés au camp de la tribu de Karim Yared.

• Porter secours au dispensaire
Durant leur séjour à Djibouti, les investigateurs peuvent découvrir que les derviches menacent d'attaquer le dispensaire d'une jeune praticienne. Les raisons qui les poussent à cette action sont multiples et peuvent intéresser les investigateurs.

• Trouver le moyen de lever la malédiction
Les investigateurs apprennent qu'ils ont été maudits par le disciple tourmenté croisé à Djibouti. Les signes multiples de la malédiction pourront convaincre même les plus cartésiens. Il leur faut trouver le moyen de lever cette malédiction en interrogeant l'imam de Djibouti.



Ambiance

Une colonie française au bord de la mer Rouge. Sur la carte, Djibouti est un port stratégique et le terminus de la ligne de chemin de fer le reliant à l'Ethiopie. Sur le terrain, la ville est d'une tristesse déprimante, sans aucun charme à offrir à ses visiteurs. Elle n'est que l'avant-poste des ambitions françaises dans la région.

L'attitude du blanc vis-à-vis du noir, de l'Arabe ou de l'Indien est un mélange de condescendance et de mépris. Le blanc est supérieur en tout et prend le prétexte d'apporter modernisation et culture pour s'emparer des richesses qu'il convoite.

Il se moque avec arrogance des coutumes des peuples, des traditions des sorciers et de la mémoire des ancêtres. C'est pourtant vers elles qu'il convient de se tourner pour affronter les dangers de ce pays.

Le naufrage du Fontainebleau

Mange la chair du buffle

A bord du boutre, Abdusalem offre à un investigateur blessé le contenu d'un petit sac. Cela ressemble à de la viande séchée. « Mange la chair du buffle, dit-il. Tu seras fort comme le buffle ». Ce remède permet de récupérer 1D6 points de vie et peut rassurer les investigateurs quant aux pouvoirs du sorcier.

Croisière en mer Rouge

Après avoir quitté l'île de Suakin, les investigateurs ont rendez-vous en mer avec le paquebot qui a quitté Port-Soudan. Le cas échéant, ils sont accompagnés des individus qu'ils ont sauvés, en particulier Karim Yared. Ils peuvent analyser les documents qu'ils ont éventuellement collectés à Suakin.

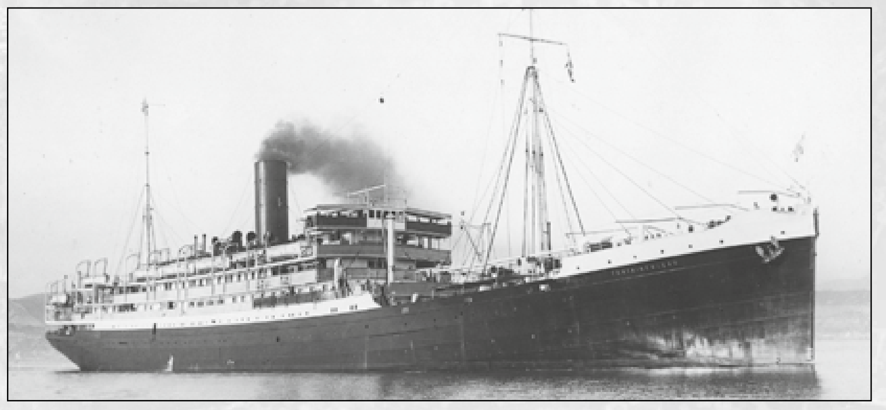
Des documents chargés de mystère

Durant leur séjour à Suakin, les investigateurs ont pu acquérir un poème arabe à traduire (cf. *Les Prisons de Salomon*, p. 1). Ils ont également récupéré la sacoche d'Edward Locard, l'anthropologue croisé dans le scénario d'introduction, qui contient des documents dont certains sont annotés de sa main (cf. aides de jeu p. 13) :

- Seigneur Dieu, quelle était cette créature ?
- Gratitude des hommes envers le souverain Salomon
- Le Ghoubbet Al-Kharab
- Reproduction de la litanie

Le Fontainebleau

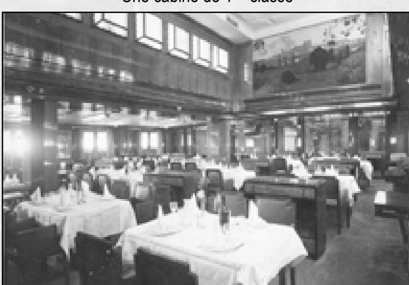
Lancé le 9 novembre 1923 depuis les chantiers de Saint Nazaire, il fait son premier voyage sur la ligne d'Indochine le 19 décembre 1924. Le 11 juillet 1926, un incendie dans une cale contenant du coton fait s'échouer le navire à Djibouti.







Une cabine de 1ère classe



La salle de restaurant des 1ère classe

Caractéristiques

- 152 mètres de long. 18 mètres de large
- 9000 tonnes. Jauge : 10 000 tonneaux
- Vitesse : 13,4 nœuds. 2 turbines à vapeur chauffées par 6 chaudières à charbon. 2 hélices.
- Passagers : 96 premières, 119 secondes, 116 troisièmes, 335 rationnaires

Après le naufrage

L'équipage sera rapatrié à Marseille à bord de l'Athos. Les passagers seront embarqués quelques jours plus tard à bord de L'Amiral Nelly pour poursuivre leur voyage. Le Fontainebleau ne sera pas renfloué et son épave servira d'extension au port de la ville. Les quelques voitures récupérées dans les cales seront les premiers taxis de Djibouti.

Témoignage

« Nous avons quitté Djibouti hier au soir à 22 heures. Escale vraiment curieuse, mais vraiment, c'est loin d'être un pays rêvé, je vous assure. Nous y sommes arrivés à 2 heures ; arrêtés en pleine mer, c'est en petit bateau que l'on va jusqu'à terre, ce qui est le plus frappant de l'escale, ce sont les tout-petits négrillons somalis - le type est très joli d'ailleurs - qui pour quelques sous plongent du haut du bateau dans la mer et remontent par les cordages comme de véritables singes ! Ils chantent en cœur quand ils ont dans l'eau une sorte de mélopée à plusieurs voix tout à fait curieuse. Le pont a bien entendu été tout de suite envahi par eux et par les marchands de plumes d'autruches et d'éventails… Nous sommes descendus à terre… La végétation est pour ainsi dire inexistante. Le palais du Gouverneur est au bord de la mer dans un fouillis de palmiers étriqués et roussis, chaque arbre est dans une espèce de petit cratère pour que l'eau avec laquelle on l'arrose ne s'évapore pas immédiatement ! C'est paraît-il une capitale à côté de ce que c'était il y a quelques temps. Les femmes ont un assez joli type et elles regardent les européens hommes avec un intérêt non dissimulé. Nous avons pris une bière André et moi dans un café, et dans ce doux pays les mouches sont nombreuses je vous assure, André et moi nous pensions bien que ce n'était pas beau, mais vraiment pas à ce point laid !

Jeanne Marie Méchin – Novembre 1923 – à bord du Paul Lecat à destination de Saïgon



La salle de restaurant des 3ème classe

Frise Chronologique

Première journée
Le paquebot des investigateurs fait naufrage à Djibouti. Ils rencontrent les protagonistes de cette histoire et l'imam de Djibouti qui leur révèle la légende des trois tourments.

Première nuit
Karim Yared et Abdusalem quittent secrètement la ville. Ils proposent aux investigateurs de les accompagner jusqu'à leur campement pour soigner le personnage mordu par la goule à Suakin.

Jours suivants
Les investigateurs parviennent au camp et apprennent que les derviches Atbara menacent le dispensaire de Sharem Dershedim. Avec plusieurs guerriers, ils tentent d'intercepter les fanatiques.

Dernier jour
Au dispensaire, les investigateurs découvrent que les derviches sont venus chercher une lame de quartz. Ils apprennent également que Sharem est membre de la veillée des lépreux, une instance de la léproserie de Tadjourah, prochaine étape des derviches.
Pendant ce temps, les mercenaires des colonialistes capturent la tribu de Karim Yared et l'emportent en esclavage.

Alerte à bord

Un peu avant l'aube, les passagers sont réveillés par une odeur de fumée dans les coursives : dans les soutes, un chargement de coton a pris feu et l'on ne parvient pas à éteindre. Le capitaine ordonne le débarquement complet à Djibouti afin de noyer les cales et d'éviter l'explosion.

- Il est interdit aux passagers de descendre dans les soutes. Tout contrevenant sera remis à la police du port. D'ailleurs, les fumées les ont envahies et il serait suicidaire de s'y rendre.
- Chacun ne peut emporter qu'un seul bagage à main et doit se préparer à évacuer le navire.
- En vue de Djibouti, les femmes et les enfants sont transbordés les premiers sur un petit navire de la compagnie appelé par radio. Puis les hommes sont évacués en chaloupe. Viennent enfin les indigènes et les membres d'équipage non indispensables à la manœuvre.

Revenir explorer l'épave

Le Fontainebleau est couché sur le flanc par tribord dans le port de Djibouti. Deux soldats armés sont postés sur la jetée et relayés toutes les quatre heures. Mais de nuit, par la mer, un petit bateau peut très facilement s'approcher. Les investigateurs peuvent vouloir récupérer des affaires personnelles, ou du matériel (dont l'existence pourra leur être confirmée par l'imam) destiné à Locard, mort à Suakin. S'ils se montrent persuasifs, ils peuvent récupérer le plan du navire aux affaires maritimes de Djibouti.
Les investigateurs pourraient ainsi récupérer du matériel d'exploration (au choix du gardien).
En fait, une action semblable est en cours par les derviches Atbara, qui ont dérobé un navire à Suakin pour suivre le paquebot. Ils viennent s'assurer que les investigateurs n'ont pas emporté le disciple ou un objet rituel qui leur permettrait de se libérer de leur propre malédiction.

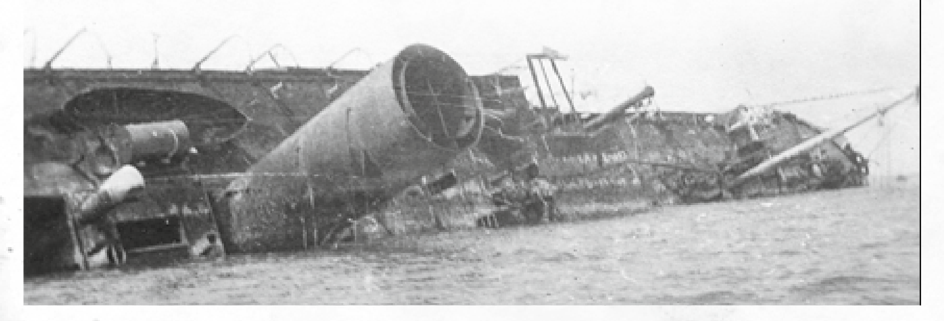
Djibouti – juillet 1926

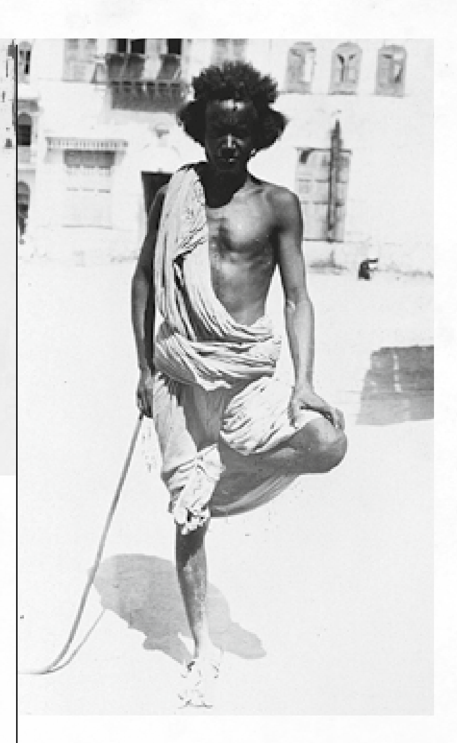
Débarquement en ville

Les quais sont encombrés par les marchands djiboutiens. De nombreux chefs de famille négocient un hébergement tandis que des bandes de gamins s'alignent pour assister au spectacle. Sous un soleil de plomb, tout le monde tente d'approcher des baraquements de la compagne maritime devant lesquels s'agglutinent les passagers.
Au milieu de la cohue, une main agrippe la manche d'un investigateur. C'est Matak qui propose ses services de guide (cf. encadré ci-contre). Il propose de les conduire dans « un hôtel pour les blancs » pendant qu'il reste des chambres. Ils pourront revenir plus tard achever les démarches administratives quand il y aura moins de monde.

Karim et Abdusalem introuvables

Les deux hommes se savent indésirables à Djibouti. Profitant de la confusion du naufrage, ils ont quitté le bord et se cachent à proximité des entrepôts, guettant l'opportunité de rejoindre leur camp. A la première occasion, ils solliciteront l'aide des investigateurs.





MATAK

Guide mendiant

Natif de Djibouti. 25 ans. Souriant, aimable, dévoué. Marié, 4 enfants. Habillé d'une seule pièce de tissu. Matak se sert de sa baguette pour écarter les animaux au passage des étrangers et pour désigner les bâtiments qu'il présente aux visiteurs. Il connaît chaque recoin de la ville et tous ses habitants. « Vous donnez ce que vous voulez après si vous êtes contents ».

Sa connaissance de la région lui permet de conduire les voyageurs aux endroits voulus. Il entend et voit beaucoup de choses, ce qui permet également de glisser des informations. Généralement le gardien peut donc répondre favorablement aux demandes des étrangers.
Dès que Matak a jugé de leur bonne volonté, il accepte de se laisser entraîner à des confidences ou à des prises de contacts plus délicates, voire hors-la-loi ou dangereuses… mais c'est plus cher. Par exemple, il peut trouver un petit bateau, des chameaux, organiser un départ discret, etc. Les investigateurs sont alors mis en contact avec des indigènes plus ou moins fréquentables.

Il connaît personnellement Karim Yared et estime cet homme qui a choisi de vivre libre. Il est reconnaissant envers Sharem Dershedim, qui a soigné son fils.

Superstition
Matak est très attentif au respect de la hiérarchie. S'étant lui-même positionné très bas, il prend garde à ne pas froisser les chefs ou les puissants, de peur d'éveiller leur colère. En revanche, il toise les bergers et les marchands de sel.

Caractéristiques :
Serviable, amical et opportuniste
Discrétion 50 %

Les officiers du bord jugent commode de les désigner responsables du naufrage. Et il devient imprudent de se montrer avec eux…

Séjour en ville

Discussions à l'hôtel

Que les investigateurs aient décidé de suivre les conseils de Matak, ou aient été logés par les officiels du port, ils peuvent résider à l'hôtel des Arcades. L'après-midi de leur arrivée, d'autres personnages se trouvent à l'hôtel : le lieutenant René Charon (cf. encadré encadré page suivante), le major anglais James McLuglyn (cf. encadré page suivante), le religieux Hassan Amsalu (cf. encadré page suivante) et enfin Sharem Dershedim (cf. encadré p. 16) dans ses préparatifs de départ.

Leur statut de naufragés attise la curiosité. C'est un bon moyen d'engager les conversations. Le gardien peut s'inspirer des éléments suivants et placer quelques informations :

- Leur escale à Suakin intéresse le major anglais. Il ignore encore le coup de main des derviches. Si les investigateurs évoquent le sujet, il tente d'en apprendre le maximum.
- Karim Yared et sa bande sont considérés comme des voleurs. Le pays se porterait mieux si lui et sa tribu disparaissaient du paysage.
- L'évocation des derviches ou de la goule intéresse Hassan Amsalu, qui engage la discussion sur ces sujets.
- Si l'investigateur mordu évoque son état, la nature de sa blessure interpelle Sharem. Elle indique que, dans les environs de son dispensaire, elle connaît un homme capable de la soigner (Absudalem, mais elle tait son nom).

Selon leurs intérêts dans ce scénario, les protagonistes peuvent réagir ou pas aux propos des investigateurs, persuadés qu'ils devraient quitter Djibouti dans les prochains jours. Il n'y a donc pas de raison de se méfier d'eux.

Rencontres éventuelles

En plus ou à la place de leur séjour à l'hôtel, le gardien peut aménager quelques rencontres avec certains protagonistes, ou faire en sorte que les investigateurs assistent à quelques évènements :

- Avec le lieutenant Charon. En cherchant Karim et Abdusalem, ses soldats découvrent quatre Somaliens captifs dans un boutre. Invoquant le droit français, le lieutenant fait payer une amende au capitaine et lui ordonne de ramener les Somaliens sur leur territoire. En fait, il empoche le bakchich et fait expédier les esclaves au gouffre de démons. Lorsqu'ils seront présents sur place, les investigateurs pourront retrouver ces hommes et faire le lien avec la corruption de l'officier.
- Avec le major McLuglyn. L'officier anglais discute avec des capitaines de boutres arabes. Il fait circuler le bruit que la léproserie de Tadjourah va bientôt évacuer des malades guéris de la lèpre. En fait, il prépare la vente de la tribu de Karim Yared. Il prépare également son propre voyage à bord du boutre de Yasser. Les investigateurs pourront retrouver ce personnage au marché aux esclaves de Tadjourah (cf. p. 30). Ils pourront éventuellement se faire préciser que la léproserie de Tadjourah est en fait proche du gouffre des démons (et n'est pas la ville de Tadjoura, qui se trouve plus à l'est).
- Avec Hassan Amsalu. Le derviche se rend à la mosquée pour tenter d'interroger l'imam. Il part lorsque les investigateurs se présentent. Plus tard, les investigateurs peuvent voir le pèlerin quitter la ville en chameau, escorté de quatre hommes (des derviches).

Gratitude des hommes envers le souverain Salomon

Gratitude des hommes
envers le souverain Salomon
Vint un temps où les shedims surgirent du désert pour tourmenter les hommes
Alors le souverain mage Salomon décida de traquer ces démons
Il désigna celui de ses prêtres qui sacrifierait sa vie à les trouver
Pour ramener leur cœur à celui qui règne sur la mort
Il fut asséché de ses fluides pour n'être pas mortel
Et reçut le pouvoir de forcer les hommes à l'aider
En maudissant ceux qui croiseraient son chemin

Légende des démons enfermés à Suakin par Salomon. Lui offrir les trois tourments pour lever la malédiction.

Le Ghoubbet Al-Kharab est « le gouffre des démons ». Situé entre le golfe de Tadjourah et le lac Assal. Très fort courant jusqu'à 8 nœuds. Accès difficile. Compter uniquement sur l'heure d'étale, entre la marée montante et la marée descendante. Les indigènes nomment « Îles du Diable » les deux dômes du milieu du gouffre. Pour éloigner les intrus ?
Pour accéder et trouver la cité, hautes falaises de 600 mètres, mais possibilité d'y accéder par la piste comme les lépreux, ou par la mer comme les trafiquants. Éviter la zone volcanique de l'Ardoukoba en passant par le lac Assal.

Seigneur Dieu, quelle était cette créature ? Engeance de l'enfer ou démon shedim des légendes du désert ? Elle défiait nos prières, nos armes et les saints instruments de la question. Aucune réaction à la prière, l'exorcisme ou l'eau bénite. Aucune crainte devant la croix ou les supplices infligés aux incroyants. Malgré la cage, elle terrorisait ses propres gardiens. Elle ne priait jamais ni ne méditait sur son propre sort. Elle ne dormait jamais, ni ne mangeait. Tout au plus, l'avions nous surprise à lécher le dos des autres prisonniers.
Les incroyants nièrent qu'elle fut l'une des leurs et supplièrent qu'on la brûle. Elle fut portée en croix devant les remparts d'Antioche avec vingt autres captifs. Elle survécut quatre jours. Au matin du cinquième jour, son corps avait disparu. Les incroyants dirent qu'elle était retournée tourmenter les hommes.

Traduction d'un texte latin du XIe siècle. Référence au siège d'Antioche par les croisés.

Reproduction de la litanie d'un naufragé recueilli dans le golfe de Tadjourah (réticence de l'imam à m'aider dans la traduction de l'arabe)

Qu'elles soient tolérées qui te livrent les corps
Qu'elles soient reconnaissantes qui peuvent en dévorer
Qu'elles soient maudites qui dérobent les fluides
Qu'elles rejoignent les tourments qui te défient, Mordiggian

Tarec Salam Upkai - occultiste yéménite



RENÉ CHARON

Lieutenant français

Officier en charge du poste de Djibouti. Raciste et faussement autoritaire. Il tente sans cesse de citer le code militaire pour justifier ses décisions, inventant les paragraphes qui pourraient manquer. Il « commande » une vingtaine de chameliers djiboutiens.

Un manque de discernement

Tout le monde sait que René Charon a été nommé par piston. L'homme manque de sens politique et se fait manœuvrer par le gouverneur et son homologue anglais, le major McLuglyn. Pire, on lui a fait croire que d'accepter les cadeaux des chefs de tribus contre quelques coups de mains militaires était un honneur, alors qu'il s'agit de corruption.

De plus, le racisme dont il fait preuve altère son jugement, persuadé que les blancs ont l'avantage sur les indigènes.

Enfin, il porte une affection maladroite à Sharem Dershedim qui repousse ses avances.

Objectifs

- Trouver la tribu de Karim Yared et la faire disparaître de son secteur. Il a un accord avec le major anglais pour cette opération. Mais il ne se rend pas compte que le major n'engagera aucune troupe réglementaire dans cette affaire et qu'en cas de grabuge, c'est la France qui sera accusée de vente d'esclaves !
- Plaire à Sharem Dershedim. Sur le conseil de « son ami le major », il a déjà fait procéder à des travaux de rénovation du dispensaire (il a alors découvert des salles creusées au-dessous ; il en a révélé l'existence au major).

Caractéristiques :

Pas à la hauteur, neutre et influençable

Tir au fusil 50 %

LES CHAMELIERS DJIBOUTIENS

Fusiliers, indécis et démotivés

Tir au fusil 50 % (fusil Lebel-Berthier. Dégâts 2D6+4)

- Avec Sharem Dershedim. Comme à Suakin, une dizaine de lépreux arrivent en ville. Ils sont encadrés par les chameliers français, qui profitent de la présence de Sharem pour lui demander s'ils doivent être conduits au dispensaire ou expédiés à Tadjourah. Après examen, trois d'entre eux pourront l'accompagner au dispensaire le lendemain matin.

En outre, les investigateurs pourraient surprendre quelques bribes de conversations :

- Entre le major McLuglyn et Hassan Amsalu. En demandant « ce que vous cherchiez », l'officier fait référence à l'attaque des derviches de Suakin.
- Entre le major McLuglyn et le lieutenant René Charon. Il est question « d'agir comme prévu » et de « préparer nos hommes », mais sans précision (les soldats préparent l'attaque du camp de Karim Yared).
- Entre René Charon et Sharem Dershedim. Le lieutenant l'invite à « quitter le dispensaire pour s'installer ici ».
- Entre Hassan Amsalu et Sharem Dershedim. Le pèlerin a entendu parler « d'une crypte sous le dispensaire ». Officiellement, il cherche à savoir si elle comporte des symboles religieux qui pourraient en faire un sanctuaire de pèlerinage (mais en fait, il recherche le cœur du tourment de sang).

L'imam de Djibouti

Les investigateurs peuvent décider de rencontrer l'imam pour plusieurs raisons :

- Avant tout parce que les dernières paroles de Locard les y invitaient.
- Solliciter son savoir sur les moyens de lever la malédiction.
- L'interroger sur le sens des mystérieux documents ramenés de Suakin.
- Connaître son avis sur les diverses légendes d'origine arabe.

La mosquée est bâtie à l'extérieur de la ville, à proximité des habitations, et son minaret surplombe les alentours. L'imam vit dans un fond de couloir sombre (cf. encadré page suivante). Les enfants de l'école coranique lui apporte à manger et il se réjouit de les écouter apprendre les versets sacrés.

Aux investigateurs qui prennent le temps de l'écouter, voici ce qu'il peut révéler :

- Edward Locard est venu ici. Il avait regroupé des informations sur les trois tourments et pensait pouvoir guérir tous les lépreux en satisfaisant le disciple tourmenté.
- Il avait commandé du matériel en France pour poursuivre ses recherches. Il devait être livré par bateau (cf. *Revenir explorer l'épave*, p. 12).
- Le disciple tourmenté est l'envoyé de Salomon et il traque les trois tourments des hommes.

PIERRE AIMABLE CHAPON-BAISSAC

Gouverneur de Djibouti

Chapon-Baissac fut gouverneur de 1924 à 1932. Dans notre histoire, il pourra accorder un peu de son temps aux investigateurs, mais uniquement sur des sujets politiques, militaires ou relatifs à la sécurité publique. Au milieu du tumulte causé par le naufrage, les officiels ont très peu de temps à consacrer à chaque passager.

Si les investigateurs sont en mesure de démontrer les intérêts privés des officiers dans le trafic d'esclaves, le gouverneur peut demander une enquête officielle.

Caractéristiques :

Procédurier, neutre et autoritaire

Négociation 75%

- Il ignore leur vraie nature. Mais il sait que, pour satisfaire le disciple, il faut lui livrer le cœur des trois tourments.
- Où trouver le disciple ? Il va où sont les trois tourments, mais personne ne connaît l'endroit par avance.
- « Les ancêtres », cités par Locard sont peut-être les anciens Afars ensevelis dans les cercles de pierres du désert. Certaines tribus connaissent ces endroits, mais il vaut mieux les éviter (les cercles et les tribus).
- Les derviches Atbara ont renié l'Islam et la parole d'Allah pour un dieu mangeur de rêves. Il est possible qu'ils recherchent le disciple pour se délivrer de leur propre malédiction : avoir laissé mourir le Mahdi !
- Hassan Amsalu est bien un religieux, mais pas un pèlerin. Il ignore ce qu'il recherche.

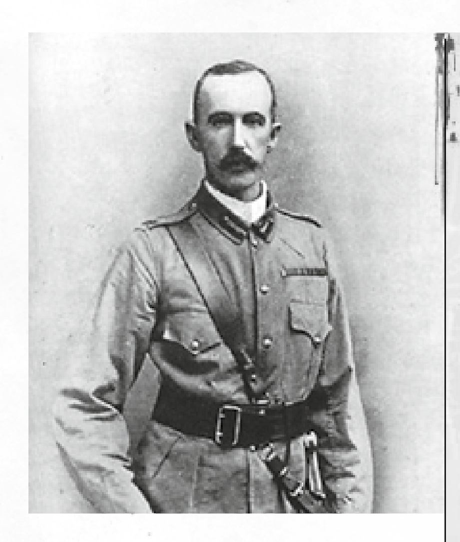
La malédiction frappe

Tout à coup, la malédiction se rappelle aux investigateurs. Le gardien peut décider que cela se produit en public, ou plus discrètement, voire pour tous les investigateurs à la fois ou l'un après l'autre, ce qui peut stresser les derniers. Les mêmes symptômes déjà apparus et ressentis à Suakin frappent tout à coup les investigateurs. Cet évènement leur rappelle brutalement leur état et leur objectif premier : se libérer de cette malédiction orientale.

Quitter la ville

Les investigateurs ont plusieurs raisons de quitter Djibouti :

- Le navire qui doit emporter les voyageurs ne sera là que dans plusieurs jours. En attendant, ils peuvent tenter de régler leurs difficultés.
- Ils peuvent tenter de retrouver la tribu de Karim Yared. Abdusalem leur a dit qu'il pouvait soigner la morsure de la goule.



JAMES McLUGLYN

Major anglais

Officier britannique vétéran des guerres contre le Mahdi. Rattaché au commandement de Port-Soudan. 65 ans. Il est régulièrement en opération dans le désert avec ses chameliers, afin de traquer les rebelles, les voleurs et les chasseurs d'esclaves. Tout au moins officiellement.

Un passé compromettant

Il fait partie des hommes qui ont empêché les derviches Atbara de venir au secours du Mahdi en 1898. Officiellement, il a fait son devoir. Dans les faits, il a fait massacrer un village de femmes et d'enfants et fait jeter les corps dans un charnier pour retarder les derviches. Suite à cela, beaucoup de ses soldats soudanais ont déserté et rejoint le clan de Karim Yared (cf. *La tribu de Karim Yared* p. 18). Ce sont eux qu'il recherche, car même le témoignage de déserteurs pourrait le conduire en cour martiale, et surtout attirer l'attention des assassins derviches, qui ignorent sa responsabilité dans les massacres.

Objectifs

• Trouver la tribu de Karim Yared et vendre sa population aux trafiquants de la mer Rouge, afin que les derviches ne puissent jamais rencontrer des déserteurs soudanais. Il a conclu un accord oral avec le lieutenant français Charon, mais, par discrétion, emploiera des mercenaires arabes, afin d'accuser la France en cas de problème. Pour peaufiner son plan, il envoie les derviches vers le dispensaire, afin que la tribu de Karim y délègue des renforts et s'affaiblisse.

• Dérober les diverses richesses de la région (ivoire, or, perles, etc.), afin de rentrer en Ecosse. Pour cela, il entretient des contacts avec le chef des derviches (Hassan Amsalu), qui ignore tout de sa responsabilité dans la malédiction qui frappe les Atbara (cf. *Les derviches Atbara*, p. 38).

Caractéristiques :

Imperturbable, hostile et autoritaire
Monter à cheval 75 %

LES CHAMELIERS SOUDANAIS

Fusiliers, inquiets et obéissants

Tir au fusil 40 % (fusil Lee-Metford MK2. Dégâts 2D6+4)

HASSAN AMSALU

Chef secret des derviches

Une longue bure blanche, un bonnet de cuir et des sandales. Il porte une longue barbe grise sur un chapelet de perles de bois. Il se fait passer pour un prêtre venu d'Egypte en pèlerinage vers les églises chrétiennes de Lalibela, en Ethiopie. Mais il est en fait le chef des derviches Atbara !

Compromissions

Le major anglais James McLuglyn connaît sa véritable identité. Mais comme les derviches détournent pour lui une partie des richesses qu'ils découvrent, aucun d'eux ne peut dénoncer l'autre sans que celui-ci raconte ce qu'il sait sur le premier.

Objectifs

• « Je cherche une pierre ». C'est ainsi qu'il présente sa quête de spiritualité. Cette boutade masque le fait qu'il recherche le cœur du tourment de sang, devenu un bloc de pierre dissimulé sous le dispensaire.

• Il sait que le disciple tourmenté se rend à la léproserie, mais ignore pour quelle raison. Il doit s'entretenir avec l'iman de Djibouti pour le découvrir. Lorsqu'il apprend le rôle des trois tourments, il part à leur recherche.

• Découvrir le responsable du massacre des derviches. Il ignore qu'il s'agit du major anglais.

Superstition

Hassan Amsalu prie Tsathoggua, le dévoreur de songes. Si l'homme se souvient de son rêve, c'est que son dieu ne l'a pas dévoré et qu'il s'agit d'un présage dont il doit découvrir la véritable signification.

• « Dans mon rêve, derviches et étrangers progressent ensemble vers une cité d'où s'élèvent les plaintes des hommes ». Derviches et investigateurs suivent la même route pour se rendre à la léproserie.

• « Dans mon rêve, derviches et étrangers morts s'éveillent face aux dévoreurs ». Les derviches possèdent une potion leur donnant l'aspect de la mort (cf. *Le mort s'éveille*, p. 19).

Sorcellerie

Elle s'appuie sur des potions et des filtres. En rêve, Tsathoggua lui enseigne certaines



préparations secrètes qu'il s'empresse de réaliser avant d'oublier leur recette. Mais sa connaissance de la sorcellerie est récente et il n'est pas capable de rivaliser avec Adbusalem.

• Libérer le disciple. Le filtre donne la transe et permet de psalmodier des chants capables de briser la magie qui emprisonne le disciple de Salomon.

• Parler aux esprits. Hassan se réserve l'usage de cette potion. Il prétend pouvoir réveiller les esprits et leur désigner le responsable de leurs troubles. Il peut en fait s'entretenir avec les mauvais esprits cachés dans les trous sombres du sol ou dans les troncs des arbres morts.

• Faire paraître la mort. Ce filtre donne l'apparence de la mort durant 1 heure. Mais il permet surtout de s'éveiller immédiatement si l'on devient la cible de dévoreurs de morts (chacal, rats, goules, …).

• Faire paraître la maladie. Cette potion réalisée à partir de fragments lépreux permet à un individu de se donner l'apparence de la maladie. Les effets sont variables et Hassan lui-même ne les connaît pas (3d10 heures).

Subir les potions du derviche peut faire perdre 2/1D6 points de SAN.

Caractéristiques :

Sorcellerie Soudanaise 25% - Mythe de Cthulhu 15%
Vengeur, hostile et implacable

• De plus, cette tribu sait peut-être comment interroger les anciens…

Au cours de leur séjour en ville, les investigateurs ont peut-être trouvé un moyen de transport : chameau, voiture ou encore chemin de fer. Le cas échéant, Matak peut les aider.

C'est vers la fin de leur recherche que Karim Yared et Abdusalem se montrent à nouveau, pour demander aux investigateurs de les aider à quitter la ville. Karim est de plus en plus mal, mais refuse la médecine des blancs. Il s'inquiète pour son peuple et peut supplier son « frère de sang » de l'aider à le rejoindre.

À noter enfin que Sharem va quitter très bientôt Djibouti en voiture pour son dispensaire et qu'il est possible de négocier le voyage.

La tribu de Karim Yared

Quelques jours dans le désert

Pour échapper aux persécutions, la tribu de Karim Yared se déplace régulièrement. Pour retrouver sa trace, il faut interroger les bergers et les nomades du désert. Dans ce cas, encore faut-il démontrer ses bonnes intentions vis-à-vis de la tribu, au risque de se voir indiquer la mauvaise direction.

Si les investigateurs ont décidé de se passer des indications de Matak, Karim, Sharem, etc. il est probable qu'ils passent plus de jours que prévu à retrouver la tribu. Ils en supportent les conséquences en termes d'épuisement et d'effets de la malédiction. Cela ne change rien aux étapes des rencontres suivantes.

En ce moment, la tribu se trouve quelque



HENRY DE MONFREID

Navigateur de légende

Il est impossible de voyager en mer Rouge sans évoquer le plus grand aventurier français de ces eaux. Son premier roman, Les Secrets de la Mer Rouge, paraît en 1931, mais Henry de Monfreid est déjà connu de la plupart des acteurs de la région en 1926. Aussi, le gardien peut faire en sorte qu'on le croise à Djibouti. Sa présence sera liée à un évènement historique de cette même année : l'assassinat par Henry de Monfreid d'un homme qu'il jugea comme traitre !

Historique

- Janvier-février 1914, premier voyage en mer Rouge. Il a 34 ans.
- Décembre 1914, dénoncé pour trafic d'armes. Séjour à la prison de Djibouti.
- 1916, converti à l'Islam, il prend le nom d'Abd el Haï : Esclave de la vie.
- 1918, soupçonné de trafic d'armes par les Anglais, et espion des Français, il est incarcéré à Berbérah. Libéré pour non-lieu. Il s'essaie aux perles et à tout ce qui a de la valeur.
- 1921, achat de hachich à Bombay et transport via la mer Rouge.
- 1922, vol de sa cargaison et poursuite du ravisseur jusqu'aux Seychelles.
- 1923, vente de sa cargaison de hachich en Egypte, à l'insu des Anglais.
- 1926, Henry de Monfreid tue Youssel Heibou, qui l'a compromis dans une affaire de drogue et qu'il juge comme traître. Il s'enfuit mais sera repris. Il a 46 ans.
- 1928, libéré pour non-lieu après cinq mois d'incarcération.

Après une vie d'aventures, 75 livres et des adaptations TV et ciné de sa vie, il s'éteint à l'âge de 95 ans.

Comment le faire intervenir

Les investigateurs peuvent croiser ce remarquable personnage lors de leur séjour à Djibouti. Cette même journée, il assassine Youssel Heibou et se voit contraint de fuir en bateau jusqu'à Obock. Ils peuvent donc être amenés à lui venir en aide, en échange d'informations sur le rôle des officiers anglais ou italiens par exemple. Le cas échéant, ils peuvent croiser à nouveau sa route à Tadjourah (dans le troisième scénario), alors qu'il est présent avec son boutre. Il connaît parfaitement la mer Rouge et pourra indiquer les directions à prendre pour quitter les lieux si la tribu de Karim Yared est libérée de sa malédiction.

Caractéristiques :

Aventurier, neutre et déterminé
Embrouille 75%

SHAREM DERSHEDIM

Praticienne troublée



Pour les hommes de Djibouti, Sharem est une jeune praticienne en charge du dispensaire installé dans l'arrière-pays. En réalité, elle est à moitié goule et affronte ses propres démons.
Elle a la crainte d'une jeune femme seule dans un univers hostile, mais qui masque en fait la frayeur que l'on découvre sa véritable identité. Elle a les yeux clairs et les gestes délicats, une peau légèrement hâlée, malgré l'éternelle ardeur du soleil.

La vérité

Sharem est la fille de la grand-mère des pleureuses. Elle est le fruit de l'union du tourment des larmes avec un guerrier Afar, il y a un siècle. Elle est déjà centenaire, mais sa part de sang de goule la maintient dans une longue jeunesse. C'est l'avantage que lui procure son sang mêlé, mais il fait aussi son malheur. Son sang humain la fait compatir à la douleur des hommes et haïr les goules, tandis son sang de goule lui fait mépriser toutes les espèces et préférer sa propre survie.
De plus, ses origines à demi-Afar en font un « frère de sang » de la tribu. Mais elle garde ce secret pour elle.

Le dispensaire

L'infirmerie de campagne est bâtie au-dessus d'un ancien repaire de goules. L'endroit n'est plus occupé par les créatures, mais sert désormais de reliquaire au cœur de pierre du tourment du sang, tué il y a longtemps… (cf. *La vraie nature des trois tourments*, p. 2).
Sharem connaît la tribu de Karim Yared (sa propre mère s'y cache sous l'identité d'une pleureuse). Elle soigne régulièrement les guerriers qui n'ont nulle part où aller.

Ses rapports avec le lieutenant

Elle repousse ses avances en prétextant son travail et ses engagements. Mais elle craint que vienne un jour où elle devra l'expédier à la veillée des lépreux (cf. *La veillée des lépreux*, p. 36) s'il approche de son secret.

Similitude de nom

A ceux qui demanderaient pour quelle raison son nom ressemble à celui des démons arabes, « shedim », Sharem répond que sa mère était déjà une métisse. A cette époque, il n'était pas honorable d'épouser un étranger et les habitants des villages voisins assimilaient ces enfants à des rejetons de démons.

Objectifs

- En tant que médecin : soigner les lépreux et retarder leur envoi vers la léproserie.
- En tant que membre de la veillée des lépreux : choisir parmi les lépreux ceux qui sont envoyées aux goules.
- En tant que goule : faire en sorte que personne ne découvre la vérité sur son identité, sinon l'expédier à la veillée des lépreux.
- En tant que femme : trouver l'amour ou renoncer à la vie. Elle considère ce dilemme comme une malédiction. Sa propre mère, la pleureuse/tourment des larmes va tenter de briser cette malédiction pour elle.

Caractéristiques :

APP	75 %
CON	90 %
DEX	60 %
FOR	60 %
TAI	60 %
EDU	55 %
INT	80 %
POU	90 %

Impact	0
Carrure	0
Points de magie	18
Points de vie	15
Santé mentale	33

Spécialités :

Premiers soins 75 %
Mythe de Cthulhu 20 %

part dans les 200 km² proches de la côte. Les rapports indiquant cette proximité font agir les officiels maintenant.

Si Sharem est avec eux, elle poursuit son voyage jusqu'au dispensaire où l'attendent ses patients et son travail.

Entre méfiance et incertitude

Les investigateurs ne sont pas les bienvenus au campement. Ils ramènent Karim Yared grandement affaibli et Abdusalem éprouve bien des difficultés à se faire entendre. Après quelques échanges énergiques avec le sorcier, quelques guerriers regroupent les étrangers sous un arbre :

- Maryam (cf. encadré), est l'une des premières à s'approcher. Elle veut savoir d'où ils viennent et s'ils peuvent lui donner des objets de toilette : miroir, savon, peigne, etc.
- Les enfants tiennent debout à quelques mètres. Si on leur offre de la nourriture, ou quelque chose dans ce genre, ils s'emparent des biens et disparaissent en courant.
- Deux déserteurs soudanais proposent de l'eau et de la viande séchée contre



L'IMAM DE DJIBOUTI

Religieux infirme

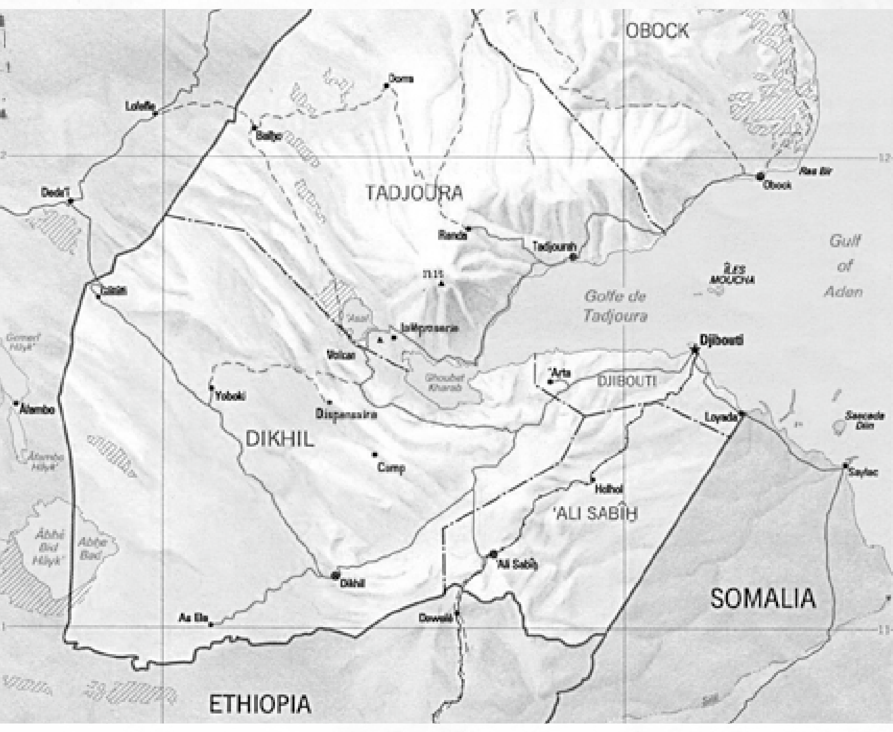
« Qui baigne ses mains dans le sang les lavera dans les larmes ».
Il incarne le calme d'un homme que les textes sacrés ont apaisé en attendant la mort. Il a perdu l'usage de ses jambes et de ses yeux et utilise les derniers doigts valides de ses mains pour identifier ses visiteurs. Il porte un unique vêtement, entre la djellaba et la chasuble.
Il doit aller à La Mecque avant de mourir. Mais la lèpre l'a rattrapé. Cependant, puisqu'il vit dans la pénombre, personne ne sait encore rendu compte de son état. Il espère réaliser son vœu avant qu'il ne soit trop tard.

Superstition
Il passe toujours ses derniers doigts valides sur le visage de celui qui lui parle avant de lui répondre. Il s'assure ainsi de ses intentions. En touchant les investigateurs, il devine aussitôt qu'ils sont porteurs de la malédiction des trois tourments.

Caractéristiques :
Éclairé, amical et compatissant
Mythe de Cthulhu 17 %

LA MOSQUÉE

Le terme « mosquée » vient de l'arabe « Masjid », qui désigne les édifices aménagés par les musulmans pour leurs prières collectives. Il est très impoli de gêner les fidèles durant la prière et tout à fait déplacé de commenter ou comparer les pratiques religieuses le reste du temps. On y parle à voix basse.
Pour se mettre en état de pureté rituelle, les pratiquants accomplissent leurs ablutions avant de pénétrer dans le Masjid. On ôte ses chaussures avant d'entrer, afin de ne pas souiller les tapis et ornements du sol. On veille à avoir les pieds ou les chaussettes propres avant de marcher là où les fidèles posent leur front. On porte une tenue correcte et les femmes se couvrent la tête.
Le salut de bienvenue se dit « Assalamou Alaikoum » (« que la paix soit avec vous »). On répond par « wa 'alaikoum Assalam » (« et que la paix soit avec vous aussi »).
Les hommes prient dans la salle principale et les femmes dans une pièce attenante. On peut s'asseoir sur le sol, sans pointer ses jambes vers la Mecque (une niche en indique la direction).



des armes. Les investigateurs peuvent reconnaître des pièces d'uniformes anglais, mais pour le moment les déserteurs ne sont pas loquaces.

Après plusieurs heures, les investigateurs sont conduits devant le conseil des chefs.

Les palabres du conseil

A l'ombre d'une toile, tous les chefs sont réunis pour parler avec les investigateurs. Karim Yared est au plus mal, mais préside le conseil. Il indique que la tribu et les blancs sont sous l'effet d'une malédiction.

- Dankara Kali révèle que le point d'eau s'est asséché depuis quelques jours. La malédiction est déjà là ! Et, selon lui, les blancs sont responsables !
- Abdusalem indique qu'il va soigner un investigateur mordu par la « ghûl ».
- Puis les blancs peuvent indiquer s'ils connaissent le moyen de lever la malédiction.
- S'il est question « d'écouter les ancêtres », Dankara devient furieux ! Il rappelle que seuls les frères de sang peuvent avoir ce privilège ! Alors Karim Yared précise que l'un des investigateurs est déjà son frère de sang ! (Tollé dans l'assemblée et révélation pour les blancs).

Mais les investigateurs n'obtiennent pas de précisions sur « les ancêtres » aujourd'hui. Les éclaireurs Afars préviennent le conseil qu'ils ont repéré une vingtaine de derviches armés en route vers le dispensaire. Ils ont déjà massacré trois lépreux qui se rendaient sur place : aucun doute, ils sont hostiles. Les regards accusent les investigateurs.

Le conseil décide que les vingt Soudanais, dirigés par Massimié Sissé (cf. p. 18), et autant de guerriers Afars, commandés par Dankara Kali, vont se porter au secours du dispensaire, où se trouvent des malades de la tribu. Dankara voit là l'occasion pour les blancs de montrer leur bonne foi : ils devront accompagner les guerriers !
Le cas échéant, il tolère que les blessés restent au camp pour être soignés par Abdusalem.

Le dispensaire de Sharem

La piste sanglante

Après avoir libéré le disciple à Suakin, les derviches Atbara sont maintenant à la recherche du cœur des trois tourments. Leurs propres informations, croisées avec celles qu'ils ont obtenues du major McLuglyn, les ont conduits jusqu'au dispensaire. Mais le major anglais ignore le but occulte de leurs recherches ; il souhaite seulement qu'ils soient repérés par la tribu afin qu'elle envoie ses guerriers, et se trouve affaiblie lorsque lui-même et le lieutenant français passeront à l'action.

Sur la piste conduisant au dispensaire, les investigateurs découvrent les corps de lépreux, qu'ils ont peut-être croisés à Djibouti, massacrés par les derviches. Visiblement, les fanatiques ne s'embarrassent pas de scrupules.
Vers la fin de la journée, ils parviennent au dispensaire. Une approche prudente ou une paire de jumelles peut renseigner les observateurs :

- L'endroit est simplement composé d'une série de bâtiments en ruines. Seuls deux d'entre eux ont été restaurés : le dispensaire et une habitation.
- Les malades ont été massacrés. Les corps sont emmenés dans une ruine, et un observateur attentif peut remarquer



La tribu de Karim Yared

La tribu est un échantillon de l'humanité. Elle est composée de plusieurs clans, ethnies et peuplades réunies au hasard des évènements. Elle n'est pas l'héritière d'une seule culture ancienne, mais célèbre les traditions et les usages de tous ceux qui la composent.
Au total, la tribu regroupe environ 450 individus, tous solidaires.

Le village itinérant

Le plus fort de la tribu se groupe autour des points d'eau, dans les ravines fraîches, ou hors de vue des ses ennemis dans les petits canyons. Au signal des chefs, on plie le camp, on charge les chameaux et on se disperse pour éviter d'être repéré.



Les chefs

Karim Yared dirige le conseil des chefs. Ces derniers, hommes ou femmes, sont les représentants de leur groupe ethnique au sein du conseil. Les palabres préludent aux prises de décisions, auxquelles tout le clan se soumet. Tous les chefs sont frères de sang de Karim Yared. Ce qui touche une faction de la tribu affecte toutes les autres.

Les rebelles Afars

Ce sont les plus farouches guerriers de la mer Rouge. Leur hostilité envers les blancs est légendaire. Ils représentent plus de la moitié de la tribu et regroupent une cinquantaine de guerriers, seulement équipés de lances et de sagaies. Ils troquent tout et n'importe quoi dès qu'ils en ont la possibilité : gibiers, armes, remèdes, etc. Ils obéissent à Dankara Kali (cf. encadré p. 19).



Les Afars sont répartis sur un territoire de 150 000 km², couvrant la zone de Djibouti, l'Erythrée et l'Ethiopie. On ignore leur nombre exact qu'on évalue à deux millions. Ils sont divisés en deux groupes : les rouges, Asahymara et les blancs, Adohymara. Selon les sources, cette distinction renvoie à la symbolique des couleurs, le rouge représentant la force, et le blanc la sagesse. Elle peut également provenir de la localisation géographique de ses habitants, les rouges vivant sur des terres rouges intérieures, et les blancs sur les zones côtières. D'autres citent une guerre fratricide du 18ème siècle, qui opposa le sultan d'Awsa à celui de Tadjourah, pour le contrôle des pistes caravanières.
Les salines du lac Karoum (115 m sous le niveau de la mer), situé dans le désert du Danakil, en Ethiopie, constituent l'une des ressources de ce peuple. Il y fait couramment plus de 50 degrés à l'ombre. Les Afars chargent leurs dromadaires de plus de 100 kilos de cet or blanc et le vendent à Mekele (2 000 mètres d'altitude) à 6 jours de marche.

Les déserteurs soudanais

Ces hommes sont recherchés par les Anglais. Ils ont participé au massacre d'un village et leur témoignage peut faire tomber le major McLuglyn responsable de la tuerie. Ils sont environ une vingtaine d'hommes à avoir pris femme depuis cette époque. Ce sont les seuls combattants un peu organisés comme une armée moderne. Mais ils se partagent une dizaine de fusils et quelques centaines de cartouches. Ils ont pour chef Massimié Sissé.

Massimié Sissé

Le chef des déserteurs était caporal de peloton. C'est un géant de deux mètres, au visage marqué par des scarifications rituelles. Il parle d'une voix forte et s'arcboute sur des principes et des postures primaires, sans qu'il soit possible de lui faire entendre raison. Il se méfie de tout blanc et, même s'il est le témoin de la bonne volonté des investigateurs, il en faudra beaucoup pour qu'il change d'avis.
Il est extrêmement superstitieux et, dès qu'il apprend que la tribu est sous le coup d'une malédiction, il interprète la moindre difficulté comme un signe des mauvais esprits. D'ailleurs, la malédiction peut avoir deux conséquences pour ce groupe : l'esclavage et la vengeance des Anglais.

Caractéristiques :
Fusil 50 %
Imposant, neutre et autoritaire

Les Somaliens libres

Régulièrement, le clan croise le chemin d'esclaves en fuite, évadés d'un convoi pour la côte. On les appelle les Somaliens, mais ce groupe accueille des Ethiopiens, des Tchadiens, etc., soit presque deux cents hommes, femmes et enfants. Parfois, des familles ou des groupes quittent la tribu, cherchant par eux-mêmes un endroit où aller.

Bemkalé – Chef des Somaliens

Il ne parle pas la langue des blancs et, d'une manière générale, parle assez peu. Il a un avis mitigé sur les blancs, car il a vu des médecins soigner indifféremment tous les hommes, quelle que soit leur couleur.

Caractéristiques :
Survie dans le désert 75%
Silencieux, neutre et négociateur

Les naufragées pakistanaises

Il y a une douzaine d'années, un boutre s'échoua sur la côte et les hommes de Karim recueillirent les esclaves, avant que des trafiquants ne les capturent à nouveau. Elles sont une trentaine, pour la plupart aujourd'hui mariées ou unies à des hommes de la tribu. Elles apportèrent avec elles des prières et des célébrations de divinités hindouistes inconnues des autres. Rapidement, ces divinités ont été assimilées à des dieux malins présents dans le quotidien et qu'il vaut mieux ne pas offenser : le foyer, l'eau, le petit bois, etc.
Les pakistanaises n'ont pas de chef unique. Elles se partagent cette charge à tour de rôle. En ce moment, c'est Shiniari qui siège au conseil.

Caractéristiques :
Règles de vie de la tribu 50%
Effacée, amicale et avisée



Les pleureuses voilées

Le peuple de Karim Yared venge ses morts. Il ne les pleure pas. Il laisse cette dernière besogne à la caste des pleureuses voilées. Elles pleurent les défunts lors des cérémonies funéraires, puis enfouissent les corps dans le désert.
Cette tradition s'appuie sur des rituels précis, transmis de générations en générations. A la mort d'un individu, le chef de famille va voir les pleureuses. Après s'être entretenu avec « la grand-mère des pleureuses » (cf. encadré p. 20), il repart accompagné de six à huit femmes, dont le voile qu'elles portent sur le visage ne laisse voir que les yeux. Le cortège se met à peine en route que résonnent déjà les premiers sanglots. Bien avant d'avoir vu la dépouille, les femmes hurlent leur peine d'avoir perdu un membre de la tribu. Lorsqu'elles découvrent le corps, elles forment un cercle autour de lui, en mêlant gémissements et pleurs durant de longues heures.
À la tombée de la nuit, elles emportent le corps dans le désert pour l'ensevelir. Cette tâche est réservée à seulement trois d'entre elles. Les autres restent à distance, en décrivant de grands cercles autour du lieu de sépulture. Mépriser ces principes serait tabou. Elles obéissent à la grand-mère des pleureuses (cf. encadré p. 20).
Le jour où les investigateurs rejoignent la tribu, six d'entre elles (dont trois goules, cf. plus loin) quittent le camp pour ensevelir un vieillard. Elles reviendront sur le site du camp le lendemain.



La vérité au sujet des pleureuses

Les pleureuses sont des goules du désert. Elles se sont infiltrées dans l'organisation sociale des hommes en faisant perdurer une tradition ancestrale. Aucun membre de la tribu n'oserait s'opposer à ces traditions.
Les goules donnent le change en acceptant des femmes dans leur caste. Ce sont généralement des lépreuses dont c'est la dernière étape avant leur propre mort. Mais n'importe quelle femme peut également intégrer la caste, en faisant vœu de chasteté (d'ailleurs, une investigatrice peut s'y essayer). Dans les premiers temps, la femme est initiée aux rituels de larmoiement et s'oblige à porter un voile qui masque le visage. Le peuple de Karim Yared ne peut rien soupçonner.
Jamais les malheureuses ne survivent plus d'un an. Les goules savent égorger silencieusement ces intruses. Durant une cérémonie spécifique, destinée à faire croire à la tribu que l'une d'elle est décédée, elles emportent le corps dans le désert pour le dévorer, comme elles le font avec tous les corps dont elles ont la charge… Pour les étrangers comme pour la tribu, l'enlèvement des corps n'est qu'une pratique comme il en existe tant d'autres de par le monde. Elles sont toutes dirigées par la grand-mère des pleureuses.

Caractéristiques d'une goule :
Observatrice, hostile, hargneuse
San 0/1D4
Morsure 20 % dégâts 1D6
Points de vie : 12

qu'ils sont descendus dans un trou (l'ancien repaire des goules).

- Six derviches montent la garde, dispersés dans les environs mais sans coordination. Avec méthode, il est possible de les neutraliser, surtout avec la tombée de la nuit.
- Une douzaine de derviches sont rassemblés dans le cimetière à proximité du site.
- Maintenue par deux fanatiques, Sharem est leur prisonnière.
- Tout à coup, une silhouette connue émerge de la ruine où sont emmenés les morts : Hassan Amsalu, le pèlerin croisé à Djibouti !

Le piège des derviches

« Je cherche une pierre » a dit le chef des derviches aux investigateurs.
Dans l'ancien repaire des goules, Hassan Amsalu a trouvé la lame de quartz : la pierre qu'il cherchait. Il veut maintenant savoir s'il peut duper les goules en simulant la mort et être ainsi emmené au cœur de leur cité, au plus près du disciple tourmenté. Certains s'y sont déjà essayés mais sont morts : endormis, ils rêvent et les goules le savent !
Hassan Amsalu a un atout : Tsathoggua, célébré par les derviches, dévore les rêves et peut donc aider à donner l'apparence de la mort. Ses derviches ont ordre d'abattre la goule qui tentera d'emporter son corps (car il doit d'abord retrouver le cœur des deux autres tourments).

Il boit le contenu d'une fiole et s'allonge à côté d'un cadavre. La nuit tombe et les derviches se dissimulent dans les rochers. Quelques minutes plus tard, des ombres furtives s'approchent : des goules ! L'une d'elle s'approche des deux cadavres et renifle les corps.

- Si les investigateurs attendent la fin de cette scène sans broncher, c'est qu'ils accordent bien peu de discernement aux dévoreuses : Comment la présence des hommes pourrait-elle échapper aux créatures ? Arrivant dans leur dos, une goule donne soudain l'alerte à ses congénères. Les derviches réagissent et passent à l'attaque. L'effet de surprise des investigateurs est perdu. Malgré leur petit nombre, les derviches sont mieux armés et infligent de très lourdes pertes aux guerriers avant de succomber ou d'être faits prisonniers.
- Si les investigateurs se sont montrés prudents, ils peuvent conserver l'avantage de la surprise et limiter leurs pertes. Durant la bataille, ils peuvent voir trois derviches tenter de récupérer un objet (la lame de quartz), avant de quitter le secteur. Les investigateurs peuvent tenter de les en empêcher.

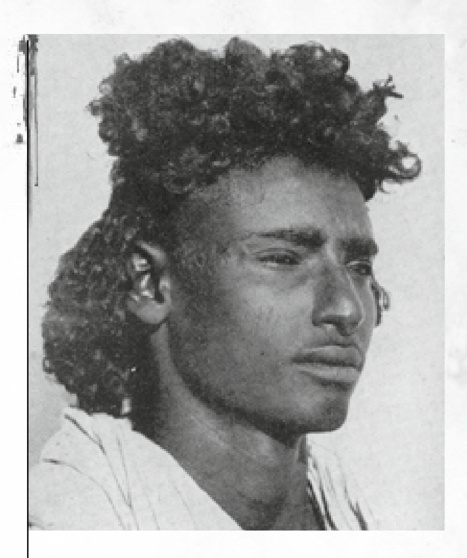
Le mort s'éveille

Après la bataille, les investigateurs peuvent faire quelques points :

- Sharem est libre et vivante. Elle peut indiquer que les goules tentent souvent de dévorer les morts du cimetière. Elle se dit prête à suivre les investigateurs.
- En explorant les ruines cachant le trou, les investigateurs peuvent découvrir l'ancienne tanière de goules (éventuellement, une goule s'y est réfugiée). Un réseau de galeries mène à une grotte. Sur une paroi, on peut deviner l'ébauche d'une créature arborant une posture quasi divine. C'est une représentation de Mordiggian (0/1D3 SAN).
- En fouillant le corps d'Hassan Amsalu, ils peuvent remarquer que la fiole est encore à moitié pleine (cette potion permet de donner l'apparence de la mort à une seule personne durant 2 heures : 1/1D6 points de SAN. Abdusalem pourra les renseigner sur ce point).
- Ils peuvent également découvrir la lame de quartz si elle n'a pas été emportée par les derviches.

Tout à coup, Hassan Amsalu, dont on pouvait jurer qu'il était mort, se met à bouger ! L'homme ouvre les yeux et revient à lui en gémissant (1/1D3 points de SAN). Selon l'attitude qu'ont les investigateurs, il peut tenter de les convaincre de sa bonne foi, se dire sacrifié par les derviches, ne plus se rappeler, bluffer, etc. Dans tous les cas, il essaie de gagner du temps jusqu'au moment où il pourra récupérer le cœur du tourment de sang et libérer ses hommes.
Les blancs se souviennent qu'il avait dit que « Dans mon rêve, derviches et étrangers morts s'éveillent face aux dévoreurs », ils peuvent l'interroger sur l'interprétation de son rêve.

De son côté, Dankara préfèrerait éliminer tous les ennemis. Mais c'est sûrement tabou de tuer un homme qui était déjà mort ! Dans le doute, il préfère s'abstenir…



DANKARA KALI

Lieutenant de Karim Yared

Dankara est le chef des Afars. C'est un fier guerrier et un chasseur émérite. Il est capable de planter sa lance dans le flanc d'un animal ou d'un homme à plus de 50 mètres. Sa famille a été vendue comme esclave et il a jugé les blancs coupables. Selon lui, les blancs ne font rien pour rien.

Sa loyauté envers Karim, un dilemme !
Lorsqu'il apprend que les investigateurs peuvent devenir frères de sang de Karim Yared, il est à la fois désemparé et furieux. Mais il se fait un devoir d'obéir à son chef en toutes circonstances. Il n'aime pas les blancs et leur fait sentir à chaque occasion. Les investigateurs ne pourront obtenir son respect qu'à la condition de lever la malédiction.

Superstition
Proverbe afar : « On ne peut blesser sans se fâcher, ni se réconcilier sans s'être battu »
Dankara est extrêmement susceptible et, pour lui, tout affront doit se régler par un combat. Il craint la colère des esprits s'ils apprennent qu'il a évité l'affrontement.

Caractéristiques :
Arme blanche 75 %
Fier, hostile et combattif



LA GRAND-MÈRE DES PLEUREUSES

Le tourment des larmes

C'est une goule plusieurs fois centenaire et l'un des trois tourments. (cf. *La vraie nature des trois tourments*, p. 2). Elle survie en buvant les larmes des autres pleureuses. Vers la fin de cette histoire, elle va tenter de s'emparer du cœur des deux autres tourments, afin de les offrir avec le sien au disciple. Elle va ainsi essayer de libérer sa propre fille de la « malédiction » qui la ronge : humaine ou goule ?

Autrefois, elle était l'épouse d'un guerrier Afar qui lui donna une fille : la belle Sharem. Le guerrier épousa également ses deux sœurs, mais découvrit leur secret (cf. *Le savoir perdu*, p.27). Lorsqu'il mourut, les Afars ensevelirent son corps dans un Aowelo et les sorciers protégèrent sa tombe avec des sortilèges, hors de portée des goules. S'ils veulent pénétrer dans l'Aowelo et entendre les ancêtres, les investigateurs devront être frères de sang de la tribu et briser une part de cette magie…

Caractéristiques :
Affligée, hostile et opportuniste
Points de vie : 4

MARYAM, FILLE DE HADEEL

Voleuse jordanienne

« Donne à un homme du poisson volé et il mangera une fois.
Apprend lui à voler du poisson et il mangera toute sa vie ».
L'effronterie de la jeunesse et un air de défi dans le regard. Une robe de toile où dissimuler les rapines. Cette jeune voleuse de 17 ans s'est échappée d'une maison de correction en Jordanie. Cachée à bord d'un cargo anglais, elle fut débarquée à Port-Soudan, où elle se déroba aux autorités.



Objectifs

- Maryam est jalouse de Sharem et fait son possible pour dénigrer son comportement. Elle ignore cependant sa véritable identité.
- Elle rêve de connaître Londres ou Paris. Elle voit dans l'arrivée des investigateurs une opportunité qui ne se reproduira pas et va chercher à s'attirer leurs bonnes grâces (renseignements, facilité de contacts avec la tribu, etc.). Avec le temps, elle peut même risquer sa vie pour les investigateurs.

Caractéristiques :
Effrontée, neutre, farouche
Pickpocket 50 %

Séquence finale

Messagère de la malédiction

Le lendemain, les investigateurs et les guerriers de la tribu se rassemblent autour du point d'eau. On compte les morts et on panse les plaies. Tout à coup, Dankara se lève et désigne le flanc de la colline : « Maryam ! ».
La jeune voleuse soutient Abdusalem épuisé et le laisse aller sur le sol. Puis elle dévale la pente vers eux en soulevant un nuage de poussière. Elle s'effondre parmi les hommes en hurlant : « Les blancs ont emporté la tribu ! Ils sont tous esclaves des blancs ! »

- Fin de la première partie -



Investigation 2/5
Action 4/5
Exploration 2/5
Interaction 4/5
Mythe 3/5
Style de jeu Investigation occulte
Difficulté Eprouvé
Durée estimée 5 heures
Nombre de joueurs 4
Époque Juillet 1926

À l'affiche

Le tourment de la sueur

La créature conduit la tribu de Karim Yared jusqu'à Tadjourah. Elle craint pour sa propre vie et prend l'initiative. Elle veut reprendre la lame de quartz, qui est le cœur du tourment du sang. Elle s'en prend autant aux derviches qu'aux investigateurs et tente de les empêcher d'entendre la parole des ancêtres.

Le convoi d'esclaves

La tribu de Karim Yared est réduite à l'esclavage. Elle est conduite par des soldats français et des mercenaires à la solde des Anglais. Secrètement, elle organise déjà sa résistance et met au point un plan d'évasion. Mais tant qu'elle est maudite, celui-ci est voué à l'échec.

Dankara Kali

Le conseil des sages a été emporté avec la tribu. Le plus fidèle lieutenant de Karim Yared prend maintenant le commandement. Mais il ne doit pas oublier la demande de son chef : faire confiance aux investigateurs, malgré la couleur de leur peau.

Adbusalem

Le sorcier de la tribu a échappé aux trafiquants en usant de sorcellerie. Il pourra rappeler à Dankara le souhait de Karim Yared, et guider les investigateurs jusqu'aux aowelos.

Scénario 2

De la sueur...

Où les investigateurs découvrent le secret des ancêtres

En quelques mots

Après avoir arraché Sharem des griffes des derviches et des goules, les investigateurs découvrent que la tribu de Karim Yared est réduite en esclavage. Ils regroupent les survivants de la tribu et décident des actions à conduire, tout en se rapprochant de Tadjourah, la destination finale de tous les protagonistes de cette aventure.
Sur la piste, les investigateurs peuvent être confrontés aux derviches survivants ou au tourment de la sueur, déterminé à ne pas laisser les hommes en possession du cœur du tourment de sang.
Mais surtout, ils peuvent écouter la parole des ancêtres, au cours d'une expédition dans la région des aowelos, de mystérieux cercles de pierres. Ils y affronteront le tourment de la sueur et apprendront la véritable nature des trois tourments.

Résumé de l'aventure précédente

En mer Rouge, les investigateurs et le chef d'une tribu, Karim Yared, ont été maudits par le pénitent tourmenté, antique prêtre de Salomon libéré par les derviches Atbara.
L'imam de Djibouti leur révéla qu'ils pouvaient lever la malédiction en livrant le cœur des trois tourments au pénitent, mais sans leur préciser la manière de procéder. En ville, ils firent la connaissance de Sharem Dershedim, une praticienne en route pour son dispensaire, ainsi que des officiers français et anglais en charge de la sûreté de la région.
Conduits par Karim Yared, les investigateurs se rendirent auprès de sa tribu, également maudite. Ils firent alors la connaissance de Dankara Kali, lieutenant de Karim qui hait les blancs. La tribu apprit que des derviches faisaient route vers le dispensaire et y envoya des guerriers. Sur place, les investigateurs affrontèrent les derviches et virent celui qu'ils croyaient être un pèlerin, Hassan Amsalu, revenir d'entre les morts !
Mais surtout, il est possible qu'ils se soient déjà emparés du cœur d'un tourment sans le savoir : une lame de quartz recherchée par les fanatiques.

Enjeux et récompenses

• Soigner la morsure de la goule

• Mobiliser les derniers hommes libres de la tribu
Les lambeaux du peuple de Karim Yared peuvent être regroupés autour d'un objectif unique : lever la malédiction qui s'est abattue sur la tribu. Pour cela, les investigateurs doivent convaincre les guerriers qu'ils peuvent s'emparer du cœur des trois tourments et les livrer au pénitent tourmenté.

• Interpréter le message des ancêtres
Les investigateurs qui le souhaitent pourront entrer dans le cercle des aowelos en devenant frères de sang et ainsi entendre ce que les défunts ont à leur dire. Ce qu'ils découvriront peut ébranler leurs croyances et leurs certitudes…

• Prendre le cœur du tourment de la sueur
Les investigateurs vont avoir l'opportunité d'anéantir le tourment de la sueur afin de s'emparer de son cœur. Mais ils vont devoir disputer ce trophée aux farouches derviches Atbara.

• Entretenir l'espoir parmi les esclaves
Un investigateur captif peut également organiser la résistance et élaborer un plan pour contrer les intentions des esclavagistes.

• Pour le gardien
Selon leurs choix durant le scénario précédent, les investigateurs peuvent avoir été séparés, les informations dont ils disposent peuvent être incomplètes ou erronées et les derviches peuvent avoir emporté le cœur du tourment de sang. Ces possibilités font tout l'intérêt de cette aventure, mais elles compliquent la tâche du gardien qui doit amener chaque faction vers la cité des lépreux et le marché aux esclaves de Tadjourah.

À l'affiche (suite)

Les aowelos

Ces mystérieux cercles de pierres situés dans les zones les plus reculées de la région sont des sanctuaires où les initiés peuvent recevoir la parole des ancêtres. Mais pour cela, il faut être « frère de sang » de la tribu de Karim Yared !

Sharem Dershedim

La rivalité avec la jeune Maryam peut éclater au grand jour. Mais la fille du démon n'en a cure. Elle sait que les destins vont se jouer et qu'il est temps pour les démons et elle-même d'affronter le pénitent tourmenté, ou de disparaître à jamais.

Préambule

Mange la chair de ton ennemi

La scène se déroule à l'ombre d'une ruine du dispensaire.

Au cours de l'affrontement avec les derviches, l'un des investigateurs a été blessé (même une blessure superficielle suffit à déclencher la fièvre). Au-dessus de lui, le sorcier Abdusalem récite le même genre de litanie qu'il avait marmonnée sur le bateau en soignant également un blessé. Lorsque l'investigateur ouvre les yeux, il tend vers lui une écuelle de terre cuite et y prend avec ses doigts une boulette de viande qu'il lui fait avaler.

« Mange », fait le sorcier (cf. *Mange la chair du buffle*, p. 11), puis d'ajouter après que l'investigateur a avalé la bouchée : « Mange la chair de ton ennemi. Tu seras fort comme ton ennemi ! »

Cette fois-ci, le sorcier a préparé son remède avec le corps d'un derviche mort ! La fièvre disparaît et s'accompagne d'étranges effets : l'investigateur récupère 2D3 points de vie, gagne 1 point de POU, mais perd 1/1D4 SAN.

Le sorcier a échappé aux trafiquants grâce à sa sorcellerie. Il s'est enfui à travers le désert avec Maryam afin de retrouver les investigateurs et les guerriers.

Le camp fait de ruines

Ce qui s'est passé

Abdusalem et Maryam peuvent raconter les évènements de la veille :

- Quelques heures après que les Soudanais et les guerriers Afars sont partis, des trafiquants et des soldats portant des uniformes français ont attaqué le camp. Ils étaient une centaine au total. Ils ont massacré tous ceux qui portaient une arme.
- Ils ont séparé les hommes des femmes et des enfants pour constituer rapidement un convoi en direction de la côte. Ils n'ont laissé que les blessés et quelques pleureuses.
- Maryam s'est cachée sous les branches d'une hutte abattue, tandis qu'Abdusalem a usé de sorcellerie pour échapper aux poursuivants. Ils ont rampé hors du camp et sont venus avertir Dankara et ses hommes.

On peut remarquer que les trafiquants ont attendu le départ des guerriers de la tribu pour lancer leur attaque, tandis qu'Abdusalem note que la malédiction continue de frapper le peuple de Karim Yared.

Les Soudanais et le derviche

Dans le dispensaire, les soldats soudanais exhibent quelques trophées pris sur le corps de leurs ennemis. Cette scène peut permettre aux investigateurs de dénouer quelques fils d'intrigues :

- Hassan Amsalu tente de s'interposer et demande à ce que les corps soient recouverts de pierres pour dissuader les goules. Le fait qu'il se préoccupe du sort des derviches peut interpeler les investigateurs. Dès les premières questions, et sur le ton du défi, Hassan révèle qu'il n'est pas un pèlerin, mais le chef spirituel des derviches Atbara !
- Sa secte a déjà vécu l'humiliation au Soudan en n'empêchant pas la mort du Mahdi, retardée par « le massacre de femmes et d'enfants orchestré par les Anglais et effectué par des soldats soudanais comme Massimié Sissé ».
- A ces paroles, les déserteurs réagissent et tentent de se disculper.

Si les investigateurs interrogent les deux parties, ils peuvent découvrir la vérité et le vrai responsable du massacre : le major James McLunglyn !

Cette confrontation peut se produire plus tard dans l'histoire. Mais les investigateurs perspicaces pourront utiliser l'information pour tenter d'influencer les décisions du major anglais qu'ils retrouveront à Tadjourah.

Les derniers derviches

Les investigateurs n'ont pas anéanti la menace derviche. Après l'attaque du dispensaire, il peut rester une dizaine de fanatiques toujours actifs.

- Ne connaissant pas le rôle la lame de quartz (le cœur du tourment de sang) dans cette histoire, il est possible que les investigateurs aient laissé les derviches s'enfuir avec. Dans ce cas, les fanatiques survivants suivent la route de Tadjourah, à la recherche des deux autres cœurs. Ils pourront être retrouvés et anéantis par le démon de la sueur (cf. *Le tourment de la sueur*, p. 24).
- S'ils ont dérobé la lame de quartz aux derviches, ces derniers chercheront désormais à la leur reprendre. Ils se

Ambiance

Le désespoir d'un peuple en esclavage, des ennemis qui rôdent dans l'hostilité du désert et le doute de leurs propres alliés. Dans ce scénario, la malédiction frappe de plein fouet les investigateurs et le peuple de Karim Yared, les privant de ce qui fait la force des hommes : l'espoir.

Pour découvrir le moyen de briser l'adversité, les investigateurs sont contraints de s'enfoncer toujours plus avant dans le désert, à la recherche du message des ancêtres, quitte à attirer sur eux l'attention des goules et des tourments !

Prier Tsathoggua

« Tu dévores mes songes et m'interdit le refuge du rêve
Je ne vois que la cruauté du véritable monde
Je te dois cette vérité, Tsathoggua ! ».

Prière des derviches au dévoreur de songes.

Pour se punir d'avoir laissé tuer le Mahdi, les derviches renièrent Allah au profit du dieu impie dévoreur de songes. Ils choisirent de s'infliger la cruauté mentale de Tsathoggua, plutôt que les paroles de réconfort du prophète Mahomet.

Pour tenter d'amener un investigateur à prier son dieu, Hassan Amsalu révèle que Tsathoggua peut effacer les cauchemars des rêveurs. Un individu frappé par une phobie qui vient hanter ses propres rêves peut espérer les voir disparaître, et donc sa maladie mentale s'atténuer. C'est en partie vrai.

En fait, le dieu absorbe effectivement la phobie majeure d'un rêveur converti à son culte, mais la remplace par des visions de lui-même. La guérison est pire que le mal.

Se convertir au culte

Le prieur absorbe des herbes qui provoquent la somnolence. Le derviche le fait réciter des prières impies qui déclenchent des rêves agités : le rêveur est confronté à sa phobie la plus intense, comme si elle était réelle (avec les dégâts de SAN). L'ombre du dévoreur surgit dans l'inconscient et dévore le cauchemar qui se déchire en lambeaux. Le rêveur tente de s'éloigner de cette vision, mais elle le rattrape sans cesse, pouvant causer 3/1D8 SAN.

A son réveil, l'adepte a perdu sa phobie initiale. Désormais, une phobie plus terrible que la première hante ses cauchemars : la peur d'être confronté à nouveau à son dieu, pouvant causer 1/1D6 dégâts de SAN à chaque fois qu'il se manifeste.

Bien entendu, cette proposition est surtout destinée à tenter un investigateur particulièrement handicapé par sa phobie. Comment peut-il espérer soigner son esprit en priant un dieu impie ?

montrent extrêmement prudents, mais peuvent attaquer un investigateur isolé. Plus vraisemblablement, les fanatiques se rendent au gouffre des démons afin de disparaître dans le marché aux esclaves et tenter de dérober les cœurs des trois tourments plus tard.

Retour au camp

Il est temps pour les guerriers Afars, les déserteurs soudanais et tous les protagonistes présents de repartir vers le camp, en se donnant de nouveaux objectifs :

- Dankara Kali. Si Karim Yared est mort, il est peut-être le nouveau chef. Il tient les investigateurs pour responsables des malheurs de son peuple, mais doit se montrer à la hauteur et composer avec les blancs en respectant la volonté de Karim. Prudent, il envoie des éclaireurs pour éviter une embuscade.
- Massimié Sissé, le chef des déserteurs soudanais, est informé des exactions commandées par le major anglais pour retarder les derviches. Il peut négocier cette information en échange de garanties auprès des investigateurs, contre l'avis de Dankara.
- Abdusalem, le sorcier est le garant de la parole de Karim Yared et peut influencer les décisions de Dankara tant que les investigateurs prouvent leur bonne foi.
  Il n'a plus de quoi soigner la morsure de goule de l'investigateur. On peut se procurer les composants de ses remèdes auprès des lépreux de Tadjourah.
- Maryam, la voleuse est toujours jalouse de Sharem. Elle peut chercher à « séduire » un investigateur par défi envers la praticienne.
- Sharem. Elle doit se faire passer pour une victime en attendant de savoir pour quelle raison les derviches sont venus rechercher le cœur du tourment de sang (cf. *Briser la malédiction*, p. 38). Elle pourra indiquer aux investigateurs qu'elle connaît l'intérieur de la cité des lépreux, où il lui arrive de se rendre, et que c'est probablement pour cela que les derviches l'avaient enlevée. Elle va à se laisser conduire par le destin…
- Hassan Amsalu. Le fanatique va tenter d'attirer un investigateur vers Tsathoggua. Il révélera que sa potion permet à une personne de duper les goules en simulant la mort, à la condition de ne pas se trahir en rêvant. Le dévoreur de songes permet cette prouesse. Il aidera enfin des investigateurs de son mieux, jusqu'à ce qu'il ait la possibilité de les doubler pour s'emparer du cœur des trois tourments. Selon qui l'écoute, il peut d'ailleurs rappeler qu'il « cherche une pierre » !

Les lambeaux de la tribu

Quelques heures plus tard, le groupe rejoint l'ancien campement. Une cinquantaine de corps jonchent le sol, au milieu des cases détruites ou brûlées. Cependant, quelques survivants ont déjà commencé à se regrouper :

- Six pleureuses étaient parties la veille ensevelir un corps dans le désert. Leurs plaintes s'élèvent dans le désert brûlant (parmi elles se cachent encore trois authentiques goules).
- Quatre jeunes chasseurs sont revenus du nord. Ils rassemblent les vivres et les gourdes en prévision d'un départ.
- Deux caravaniers partis vendre des







LES MERCENAIRES TRAFIQUANTS

Ce groupe est composé d'individus de différents horizons : arabes, somalis, yéménites, etc. Ils ont été recrutés par le major McLungly. Il peut ainsi s'assurer de la disparition de la tribu de Karim Yared sans se compromettre, ou, si les choses dégénèrent, faire accuser la France présente avec les hommes du lieutenant René Charon. Il leur a d'ailleurs procuré des armes françaises…

Caractéristiques :
Exécutants, hostiles et acharnés
Tir au fusil 40 % (fusil Lebel-Berthier. Dégâts 2D6+4)

dattes sont de retour.

- Une douzaine de blessés laissés pour morts sortent des décombres. Quelques-uns pourront être rapidement remis sur pieds, mais la plupart doivent se reposer.

Les chefs se regroupent pour parler : Dankara Kali, Massimié Sissé et Adbusalem. Le sorcier désigne les investigateurs à Dankara, qui les convie à contre cœur… Il faut faire le point et décider de l'avenir :

- Les esclaves sont conduits vers la côte. Probablement au gouffre des démons, où les trafiquants débarquent les lépreux pour embarquer du sel ou des esclaves. Faut-il les suivre ? Comment organiser une évasion ? Quelles sont les forces et les armes en présence ?
- Régulièrement, la malédiction et la responsabilité des blancs survient dans la conversation. Abdusalem indique que « Même si les guerriers trouvaient un moyen de libérer leurs frères, la malédiction qui frappe la tribu empêcherait leur plan de se réaliser. Il faut à la fois briser la malédiction et trouver le moyen d'échapper aux trafiquants ».

La situation se complique. Les investigateurs doivent toujours s'emparer du cœur des trois tourments pour les livrer au pénitent tourmenté, et peut-être prendre fait et cause pour une tribu dont ils partagent le destin… Même si les décisions à prendre sont multiples, elles conduisent généralement à Tadjourah.

Il est temps d'écouter la parole des ancêtres…

Le convoi d'esclaves

Si un investigateur était au camp

Il est possible qu'un investigateur soit resté au camp pendant que ses compagnons se rendaient au dispensaire (blessé à soigner, objectif personnel, etc.). Dans ce cas, il peut vivre l'attaque des soldats et des trafiquants de l'intérieur. En outre, il peut remarquer le tourment de la sueur, pendant que celui-ci rassemble les esclaves (voir plus bas).

S'il s'agit de l'investigateur mordu par la goule, l'attaque s'est produite avant que le sorcier Abdusalem n'ait pratiqué ses soins. Ses composants sont détruits avec sa case.

Il est donc possible qu'il soit devenu le captif des trafiquants. Selon les circonstances, le gardien ajuste les évènements :

- S'il a été identifié par les trafiquants ou le lieutenant Charon (cf. p. 14). Il est isolé des autres esclaves et remis aux blancs. Il est un témoin gênant pour le major McLuglyn.
- S'il a été caché par la tribu. Cela peut être fait par les Pakistanaises, ou un autre groupe, non pas pour le dissimuler, mais parce qu'elles considèrent qu'il est responsable de leur malheur. L'investigateur est enveloppé dans des habits de femme et menacé d'un poignard. Il est considéré comme un otage ou un espion des trafiquants.
- S'il a sauvé la vie d'un membre de la tribu. Il peut être caché comme ci-dessus, mais avec de la considération de la part des membres de la tribu. Il pourra prendre part aux projets d'évasion.

Le tourment de la sueur

La créature abat successivement ses fouets sur les épaules des malheureux. Elle force les esclaves à se ressembler et à se mettre en marche. Par moment, elle glisse son fouet sous son masque, comme pour se délecter de la sueur qui l'imprègne.
Elle ne reste pas longtemps avec le convoi. Quelques heures après le départ des esclaves, son instinct lui révèle que les derviches se sont emparés du cœur du tourment de sang. Elle part en chameau vers les anciennes tanières du reliquaire pour relever des pistes (le fait que le convoi se soit déplacé va lui faire éviter les investigateurs venant en sens inverse).

- Si quelques derviches ont échappé aux investigateurs avec la lame de quartz (le cœur du tourment), le tourment de la sueur les retrouvera et les anéantira uniquement avec ses fouets. Les investigateurs pourront éventuellement être les témoins de la scène de loin et intervenir. Mais ne sachant pas comment le vaincre, le tourment peut fuir avant d'être mise en difficulté.
- Si les investigateurs se sont emparés de la lame de quartz, la créature les retrouvera s'ils se rendent aux aowelos (cf. *L'attaque des goules*, p. 27). En effet, le tourment voudra également les empêcher de recevoir la parole des ancêtres. Sinon, il les suivra jusqu'au gouffre des démons.

En route vers le gouffre des démons

La destination finale du convoi est la côte non loin de la léproserie, à proximité du « Gouffre des Démons ». Il faut trois jours et deux nuits pour parcourir les 60 km jusque là. Pour les investigateurs

LE TOURMENT DE LA SUEUR

Les couches de hardes sales et puantes ne cachent pas la difformité de cette créature. En selle, elle se tient arcboutée vers l'avant, le dos douloureusement tordu pour ne pas tomber. À terre, elle claudique en grognant d'effort à chaque pas qu'elle fait. Elle porte deux fouets de cuir humain et dissimule ses traits marqués par la peste derrière un masque.

Elle fut crucifiée par les croisés devant les remparts d'Antioche et parvint à s'échapper (les investigateurs ont pu lire le récit de son calvaire dans un document trouvé à Suakin). Sous ses haillons, la bête décharnée porte les marques de la crucifixion et les plaies de la maladie.

Les masques du tourment

Pour masquer sa nature à demi-animale, le tourment se cache derrière des masques de bois ou de fer (les deux qu'elle porte sur le visage ou à la ceinture). Cela donne à sa voix un timbre sourd, comme provenant d'une tombe.

Ces masques n'ont pas de pouvoirs particuliers, mais ils sont connus de tous les habitants de la léproserie (humains ou goules). La plupart craignent son regard mais d'autres saisiraient l'occasion d'étrangler la bête.

Objectifs

- Tourmenter les hommes pour se désaltérer de leur sueur. Aujourd'hui, c'est un convoi d'esclaves qu'elle mène. Demain, cela peut être le châtiment d'un criminel.
- Son instinct de goule lui révèle que le cœur du tourment du sang a été dérobé. Elle se met immédiatement à sa recherche, qu'il soit entre les mains des derviches ou des investigateurs.
- Elle comprend également que les hommes cherchent à regrouper le cœur des trois tourments et donc recherchent le moyen de la tuer. Seul l'ancêtre Afar enseveli connaît ce moyen. Accompagnée de goules, elle attaquera les investigateurs qui tenteraient d'interroger les ancêtres.

Caractéristiques :

Souffrante, hostile et haineuse

Fouetter un adversaire 75 % Dégâts 1D6

Elle possède deux fouets, mais leur maniement n'autorise qu'une attaque par round.

Désarmer un adversaire : 50 %

Points de vie : 12

Le tourment de la sueur ne peut être tué que par son propre tourment, c'est-à-dire de la sueur (c'est ce que révèlera *La parole des ancêtres*, cf. p. 26)

Les armes ordinaires sont donc sans effets, excepté si elles sont enduites de sueur (et les dégâts sont tout de même divisés par deux). Le meilleur moyen consiste à s'emparer de l'un de ses fouets, qui lui inflige des dégâts complets

LE COMMERCE D'ESCLAVES

« On a tué, massacré, violé, pillé tout à l'aise dans un pays sans défense, l'histoire de cette frénésie de meurtres et de rapines ne sera jamais connue, les Européens ayant trop de motifs pour faire le silence (...). Rien n'est plus contraire aux intérêts français que cette politique de barbarie. »
Jean Jaurès citant Clemenceau - Chambre des députés, 27 mars 1908

Le commerce d'esclaves dans la région

« La côte arabique, destination finale des convois d'esclaves capturés en Afrique orientale, réceptionnait des cargaisons numériquement variables.Ainsi en août 1923, 130 esclaves (70 hommes et 60 femmes, de 10 à 25 ans) étaient dirigés sur La Mecque et Djedda ; en novembre 1925, 40 à 50 esclaves, vêtus en arabe, provenant de la région de Tadjourah, étaient débarqués à Khokha, échangés contre des fusils, type Gras, laissés au Yémen par les Turcs. À cette date, six fusils payaient un esclave de moins de vingt-cinq ans, quatre fusils une femme âgée de moins de trente ans ; un enfant s'échangeait contre cinq fusils et cinq cent cartouches. Quant aux consuls européens en poste à Djedda, ils estimaient qu'annuellement le trafic portait sur 5 000 à 7 000 esclaves. Si l'approche quantitative manque de fiabilité, en revanche, les principaux traitants, sujets arabes, notoirement connus et originaires de la Côte des Somalis, étaient clairement identifiés. En 1923, le consul français à Djedda en dressait la liste : « Aux noms des deux marchands arabes Djeroum Ibrahim Tourab et son fils Salim actuellement à Djedda où ils se sont fait livrer des passeports hachémites sous le nom Ibrahim Elhabachi et Salih Idrahim Elhabachi, s'ajoutaient les noms d'Osman Ibrahim, Helouan Mohamed Abouker, Mohamed Suiaq, tous trois de Tadjourah ». […]

« Les autorités françaises de la Côte des Somalis, en 1923, par l'intermédiaire du gouverneur Lauret, n'envisageaient-elles pas des mesures radicales pour tarir le trafic, en suggérant de libéraliser le commerce des armes et munitions ? « Si le trafic des armes était libre à Djibouti, les armes et munitions auraient moins de valeur et ne constitueraient pas une prime au commerce des esclaves. En terminant, je crois devoir suggérer qu'un moyen excellent d'entraver la traite est d'autoriser comme en tout pays libre, l'entrée par Djibouti des armes et munitions destinées à l'Éthiopie. Par suite de l'introduction écrite de la convention de Saint-Germain en Laye du 10 septembre 1919, les armes et les munitions ont en Abyssinie une valeur considérable. Il était fatal que les esclaves dirigés vers la côte fussent payés en armes et munitions amenés clandestinement ».

« Solution extrême ou véritable provocation, ce texte éclairait les liens étroits qui existaient entre ces deux activités illicites. »
Colette Dubois - Djibouti, 1888-1967 : héritage ou frustration – L'Harmattan

« Ce sont généralement des femmes et des enfants, mêmes des jeunes hommes, de 6 à 20 ans, qui alimentent les marchés abyssins, car l'achat comme le rapt se pratiquent avant de traverser notre protectorat. La traversée du désert Dankali se fait par caravanes de 40 à 50 personnes, mais parfois aussi de 200. Les fatigues de la route ne sont pas grandes ; les captifs se reposent quelques fois près de deux mois à Tadjourah ou à Ambado ou en d'autres points de la côte avant de prendre la mer. À ce moment, les esclaves peuvent changer de propriétaire. Les armes et les munitions, venant en contrebande, représentent la monnaie d'échange : elles viennent de Khodda, de Djedda ou de Meddy (vilayet de l'Idrisis).

Le départ de la côte Dankali se fait à la tombée du jour. Les boutres longent la côte, passent par nuit noire au large du poste d'Obock pour échapper à la surveillance française, traversent le détroit et se dirigent sur Taïf, près de Khokha. De là, ne pouvant débarquer leur cargaison interdite par l'Imam Yahya, ils continuent à longer la côte de Meddy, importante étape du voyage. Les boutres ne dépassent généralement pas ce point, ils reviennent vers Tadjourah, après avoir effectué un nouveau chargement d'armes. »
Extrait du rapport de la Société des Nations - 1922

Témoignage

« Depuis ma pris de fonction à Obock, je n'ai pas eu connaissance de trafic d'esclaves sur ce point. Je puis vous assurer que du ras Duan à ras Syan, il ne se fait pas de commerce d'esclaves car il n'y a pas de point d'abordage pour les boutres et les parages sont dangereux par les brisants… Le vrai marché est à Tadjourah où l'on m'a certifié que des Arabes achètent, par mois, de 30 à 40 esclaves et les embarquent pour l'Arabie. Si on occupe Tadjourah, il y aura lieu de surveiller la côte de ras Syan à ras Doumeirah car il est évident que le commerce deviendra important sur ces points ».
Rapport de l'adjudant Perropet, chef de poste d'Obock en 1920.

En 1929, suite aux sollicitations du gouverneur Chapon-Baissac, le ministère des armées fit occuper Tadjourah par une garnison de 12 hommes et fit bâtir des fortins jusqu'à la frontière érythréenne (italienne à cette époque). Mais les trafiquants trouvèrent dans le Ghoubet al-Kharad d'autres sites où ils embarquaient les esclaves de nuit, loin des contrôles de Tadjourah.



éventuellement captifs, c'est la possibilité de vivre et d'agir à l'intérieur du convoi. D'ailleurs, d'autres pourraient faire le choix de l'intégrer pour rejoindre Karim Yared, approcher le lieutenant René Charon, transmettre une information…

L'escorte

Elle est constituée d'une trentaine de soldats commandés par le lieutenant Charon et de 70 mercenaires envoyés par le major anglais. Tous sont en chameaux. Quatre éclaireurs ont une heure d'avance sur les autres.

Le tourment de la sueur

Dans un premier temps, le tourment fouette les esclaves et les force à avancer. Mais après que son instinct l'a alerté, il quitte le convoi seul.

Evènements du voyage

- Les esclaves les plus faibles commencent à tomber dès la première demi-journée. S'ils ne se relèvent pas au fouet, ils sont abattus sur place.
- Profitant du fait que la colonne s'étiole, deux mercenaires tentent d'emporter une Pakistanaise dans le désert. Si un chef ne peut pas être alerté rapidement pour empêcher le viol, la malheureuse sera contrainte par la force.
- Les charognards suivent le convoi dans les airs ou à l'affût dans les buissons.
- Le soir venu, des esclaves sont prélevés pour ramasser du petit bois et monter le campement.
- Une bagarre éclate entre soldats et mercenaires. L'affrontement regroupe une douzaine d'hommes. Quand les chefs les séparent, deux soldats restent au sol, la gorge tranchée. Un mercenaire est fusillé pour l'exemple, mais la haine est palpable entre les deux groupes.

Un plan d'évasion

Après le premier jour de marche, le convoi s'arrête en plein désert. Une douzaine de mercenaires distribuent des outres d'eau aux captifs, mais pas de nourriture. Le deuxième jour, le convoi s'arrête dans un long défilé. Dans l'ombre de la ravine, on peut découvrir quelques flaques d'eau, tandis qu'à quelques kilomètres de là, on entend le grondement d'un orage.

Les gardes se répartissent en trois groupes pour monter à la garde à tour de rôle. Les captifs sont rassemblés en un grand cercle entouré de feux de camp. Celui qui tente de s'enfuir est abattu à vue.

C'est dans le cercle que les chefs et les investigateurs rampent jusqu'auprès de Karim Yared pour discuter à voix basse :

- Karim Yared est mourant. La journée, il est soutenu par ses hommes, mais ses jours sont comptés.
- Chacun expose son plan d'évasion, y compris les investigateurs. Au final, le plan tient en un mot clé « Sawabi ». C'est le nom d'une île en mer Rouge, où les esclaves tuèrent leurs gardiens avec des scorpions et des aiguilles enduites de poison. On fait passer le mot : demain, il faudra ramasser scorpions et serpents.
- Karim Yared rappelle que sa tribu est maudite. Même si l'on trouve le moyen de se libérer, la tentative sera vouée à l'échec, tant que la malédiction n'a pas été brisée…

L'évasion de quelques-uns est possible. Comme pour entrer dans le convoi, il est possible de se dissimuler dans le sable en attendant le départ des esclaves. En espérant ne pas être repéré par un garde.

La parole des ancêtres

Sur la piste de Tadjourah

Pendant ce temps, les rescapés de l'enlèvement ont fait le point sur la situation et ce qu'il convient de faire. La plupart des membres de la tribu souhaitent se rendre à la léproserie de Tadjourah. C'est le moyen de poursuivre leurs objectifs tout en restant à proximité du convoi pour saisir toute opportunité d'évasion.

S'ils ignorent toujours qui sont les trois tourments ainsi que la manière de les vaincre, ils savent en revanche qu'ils doivent « écouter la parole des ancêtres » pour en apprendre plus. S'ils l'ont oublié, une discussion entre Abdusalem et Dankara pourra le leur rappeler. Adbusalem sait parfaitement que « la parole des ancêtres » fait référence aux cercles de pierres :

- Ils sont situés à l'écart des pistes. Personne ne va jamais dans ces endroits reculés et tabous. En allant vers Tadjourah, il est possible de faire un écart de quelques heures pour se rendre sur place.
- C'est là que les anciens enterraient leurs morts illustres, guerriers, rois ou sorciers.
- Seuls les frères de sang de la tribu sont admis à l'intérieur des cercles de pierre. A ce jour, seul l'investigateur frère de sang de Karim Yared peut donc pénétrer dans les cercles.
- Mais surtout, ceux qui veulent écouter la parole des ancêtres doivent s'adonner à la plus obscure des sorcelleries africaines : les rituels de morts, dont les effets attirent généralement les dévoreuses du désert…

La superstition fait dire à Abdusalem que tout le monde ne peut pas s'approcher des aowelos.

Dankara préfère ne pas se mêler des affaires de son sorcier. Il reste au camp avec Massimié Sissé et ses hommes afin de protéger les survivants de la tribu. Une expédition est constituée pour se rendre aux aowelos, à quatre heures de marche de là. Abdusalem la conduira, accompagné des investigateurs volontaires et de trois déserteurs soudanais armés.

> **Note au gardien**
>
> Les investigateurs qui n'auraient pas encore rattrapé les derviches ou croisé le tourment de la sueur, peuvent éventuellement être confrontés à ces ennemis sur le chemin des aweolos (cf. *Le tourment de la sueur*, p. 24).
>
> Dans l'hypothèse où les investigateurs ne souhaitent pas entendre la parole des ancêtres, le gardien peut leur rappeler la malédiction qui pèse sur eux en déclenchant à nouveau ses effets (douleurs, saignements, etc.).
>
> Abdusalem va alors seul écouter la parole des ancêtres et les investigateurs restés avec la tribu sont alors attaqués par le tourment de la sueur accompagné de quelques goules (éventuellement pour récupérer le cœur du tourment du sang). Ne sachant pas comment anéantir cette créature, les survivants se font tailler en pièces et sont ramenés comme esclaves.
>
> Ce n'est que plus tard qu'Abdusalem leur révèlera ce qu'il aura appris de ses ancêtres.

Les investigateurs peuvent souhaiter que Sharem et Hassan Amsalu (qui n'est pas frère de sang et qui ne le sera pas) les accompagnent également.

Enfin, chaque voyageur doit pouvoir faire une offrande le moment venu : eau, tabac, or, alcool, etc. Même morts, les anciens n'ont pas oublié les plaisirs de la vie, ni les règles de l'hospitalité.

Frère de sang

Le vent se lève et le ciel se couvre de nuages noirs en provenance de la mer. Ce soir, le temps est à l'orage. Après plusieurs heures de marche à travers le désert, l'expédition entame la montée de larges collines arides. Les aowelos sont bâtis au sommet. On peut d'ailleurs en apercevoir un peu partout dans les environs.

L'aowelo que visitent les investigateurs est formé de trois cercles de pierres. Le plus grand fait 30 mètres, le second 20 mètres et le dernier à peine 5 mètres. C'est l'un des plus grands de la région, mais rien n'indique qu'il abrite la tombe d'un grand guerrier.

Avant d'entrer dans les cercles de pierre, les investigateurs qui le désirent peuvent devenir frères de sang de la tribu. Le sorcier empêche quiconque ne l'est pas d'y pénétrer et d'ailleurs il ne se produira rien si un intrus est présent sur le site.

Abdusalem estime en effet que les investigateurs ont suffisamment prouvé leurs liens avec la tribu pour leur proposer de devenir frères de sang. A l'abri de quelques pierres, il invite les blancs à s'assoir en s'entaillant la paume de la main gauche avec une lame. Il récite une litanie héritée des premiers sorciers de sa

Les aowelos

Mystérieux cercles de pierres

En langue Afar, ce mot signifie « tas de pierres fait par les Anciens ».

Un aowelo est un amoncellement de pierres de basalte formant un cercle. Certains de ces tumulus peuvent atteindre trois mètres de hauteur, pour un diamètre allant jusqu'à 40 mètres ! Dans les régions reculées de Djibouti, d'Ethiopie et de l'Erythrée, on estime à plusieurs centaines ces cercles de pierres, voire des milliers. On ignore encore aujourd'hui qui est à l'origine de leur édification.

En 1930, Teilhard de Chardin découvrit des pics de basalte d'une vingtaine de centimètres, qui auraient pu servir à extraire le sel du lac Assal et du Ghoubbet tout proches. Récemment, les chercheurs ont découvert des tombes abritant des corps d'adolescents, des outils, ainsi que des fragments de céramiques. A force de recherche, ils sont parvenus à la conclusion qu'une antique civilisation a prospéré ici 3 000 ans avant notre ère, à l'époque où la région était verdoyante, comme en témoignent les gravures rupestres avoisinantes.

tribu en invitant les volontaires à tendre leur main gauche. D'un coup sec, il passe sa lame sur une paume, puis applique sa plaie sur celle du blanc.

L'investigateur est envahi par un mélange de fierté et d'appréhension. C'est un immense honneur, mais désormais, son destin est lié jusque dans la mort à celui de la tribu de Karim Yared.

Le rituel des anciens

Sous le ciel alourdi de nuages, les investigateurs et leurs alliés noirs s'apprêtent à réveiller les plus sombres mystères de l'Afrique. Soucieux de respecter ces lieux, et avant de pénétrer dans les cercles, Abdusalem va d'abord demander la permission de parler avec les anciens.

- Comme s'il défiait le vent, Abdusalem hurle des incantations dans une langue inconnue. À chaque mot qu'il prononce, le tonnerre donne l'impression de se rapprocher.
- Puis le sorcier offre ce qu'il a de plus précieux : il répand le contenu d'une outre d'eau sur le sol.
- Il prononce ensuite son nom et demande aux braves qui veulent entrer dans les cercles de faire de même, hommes ou femmes, blancs ou noirs.
- Les cercles de pierre semblent vibrer au son d'antiques tambours de guerre. Alors Abdusalem entre dans les aowelos et les invite à le suivre.
- Tous s'assoient dans le cercle central et peuvent déposer leurs présents.
- Puis le sorcier pose sa main gauche sur le sol, attendant d'être imité par les autres.
- Au bout de quelques instants, une douleur intense pénètre dans le corps des investigateurs par la paume de leur main, comme si leur sang devenait tout à coup solide, pour refluer à nouveau vers cette extrémité et disparaître dans le sol. Cette sensation peut faire perdre 0/1D6 SAN.

Alors une lueur étrangement sombre et palpitante jaillit du sol et éclaire faiblement le visage des étrangers. Le puissant guerrier Afar enseveli ici leur parle !

Le savoir perdu

La voix résonne dans le cœur des frères de sang qui ressentent immédiatement de l'empathie pour celui qui se manifeste, même s'il est mort. Et cette terrifiante évidence leur faire perdre 1/1D6 SAN.

Ils comprennent sa douleur et sa rage, mais sont incapables d'interpréter les mots, prononcés dans un langage tribal ancien. Abdusalem répète à haute voix :

« *Je suis Habir Bakra et ma peine est infinie.*

J'ai épousé trois sœurs contre l'avis de mon père.

J'ai aimé la première qui était belle et me demanda d'accueillir les autres.

La deuxième était farouche et menaçante.

La troisième se masquait le visage et léchait le sel de ceux qui transpiraient d'effort.

La première me donna une fille admirable et forte. Tous les chefs Afars la voulurent pour leur fils et m'offrirent leurs richesses en dot. Mais sa mère les renvoya et les hommes dirent que les démons avaient troublé mon esprit.

Blessé dans son orgueil, mon père ôta le masque de ma femme drapée et découvrit le visage d'un shedim rongé par la maladie ! Il lui planta son poignard dans le cœur, mais elle ne mourut pas ! Refermant sa main sur sa blessure, elle s'enfuit dans les montagnes.

Ma femme farouche tua mon père et lui dévora les entrailles avant que je la transperce de ma lance. Son corps s'effondra sur le sol et fut emporté par les vents, ne laissant qu'une pierre de cristal rouge à la place de son cœur.

Ma première femme pleura et s'enfuit dans le désert en emportant la pierre.

Je restai avec l'enfant, mais la tribu l'appelait la fille du démon.

Je la confiai aux missionnaires blancs. Ils me dirent que j'avais croisé les trois tourments et qu'on ne pouvait tuer un tourment qu'avec son propre tourment ! »

Note au gardien : ces révélations sont faites durant l'attaque des goules. Les phrases sont livrées l'une après l'autre, comme si la fatalité, ou la malédiction, voulait laisser le temps aux goules d'intervenir, jusqu'à l'ultime instant de la révélation !

L'attaque des goules

Pendant que les investigateurs entreprennent le rituel des aowelos, le tourment de la sueur regroupe autour de lui des goules du désert en promesse d'un festin. Cette attaque se déroule tandis que les investigateurs écoutent la parole de l'ancêtre.





- Un éclair illumine la vallée et dévoilent les goules en approche. Les Soudanais donnent l'alerte en prenant position à l'intérieur du premier cercle. Ils sont eux-aussi frères de sang
- Un investigateur, ou plus, peut quitter le cercle central pour se porter en renfort.
- Abdusalem indique que les cercles de pierres agissent comme des barrières magiques et retardent les intrus. Mais on peut briser ces barrières et entrer dans les cercles !
- Les premières goules s'attaquent au cercle et tentent de percer la barrière. Au bout d'un moment, l'une d'elles parvient à pénétrer dans le premier cercle par un passage entre deux pierres. Les autres la suivent par le trou de la barrière magique.
- Le tourment de la sueur intervient à son tour et entre dans le cercle. D'un coup de fouet, il capture un Soudanais, l'empêchant de rejoindre le refuge du deuxième cercle. Les goules sont déjà sur lui.
- Les goules parviennent à percer le deuxième cercle alors que les investigateurs sont toujours en train d'écouter la parole des ancêtres. Parviendront-ils à entendre la fin du message avant que les goules n'attaquent le dernier cercle ?
- Si Hassan Amsalu, ou un investigateur, reste à l'extérieur des cercles, il peut se faire mordre par une goule (et avoir besoin des remèdes qu'Abdusalem doit chercher à la léproserie). Il peut éventuellement se faire dépasser et être emporté par les goules. Les investigateurs pourront le retrouver sous le lac Assal (cf. le dernier scénario).

Les goules tombent sous les balles des Soudanais mais les braves sont dévorés les uns après les autres par les créatures du désert. Les balles sont sans effet contre le tourment de la sueur. Il faut que les investigateurs interprètent la dernière phrase afin de deviner qu'ils peuvent le tuer avec son propre tourment : de la sueur ! S'ils l'ont vu utiliser ses fouets, cela peut présenter un indice pour eux (utiliser une lame enduite de sueur, etc.).

Séquence finale

Le cœur du tourment

Terrassé, le tourment de la sueur s'effondre sur le sol. Déchirés par le vent, ses vêtements partent en lambeaux, laissant apparaître un corps décharné et tortueux. Il porte les marques de la crucifixion et de la maladie. Son masque glisse et laisse apparaître son faciès : une goule ! Mais déjà, sa chair maudite est lacérée par le vent et part en poussière. Reste sur le sol une lame de quartz : le cœur du tourment !

Si le tourment s'était emparé du cœur du tourment du sang, les investigateurs peuvent s'emparer des deux cœurs ! Le fait que les deux lames de quartz soient semblables peut les conforter dans leurs hypothèses. Il leur reste à déterminer l'identité du dernier tourment. Le premier pouvait être tué par le sang et le second par la sueur. Quel pourrait être le dernier tourment ?

- Fin de la deuxième partie -

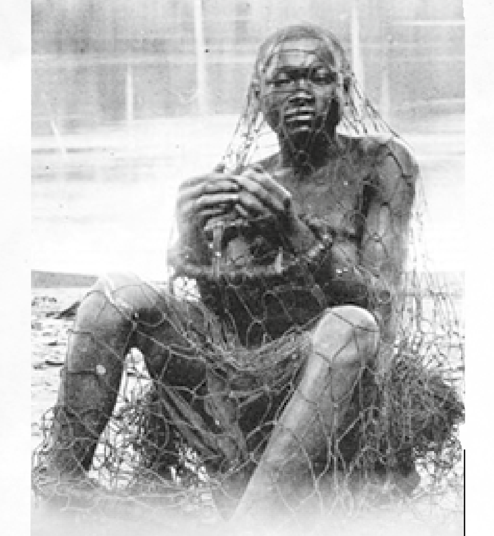
Les révélations de la deuxième partie

En écoutant la parole des ancêtres, les investigateurs ont pu apprendre que :

- « Une pierre de cristal rouge à la place de son cœur ». La lame de quartz convoitée par les derviches est le cœur du tourment du sang.
- « On ne pouvait tuer un tourment qu'avec son propre tourment ». La lance tua le tourment du sang et les fouets tuèrent le tourment de la sueur.
- « J'avais épousé les trois tourments ». Le guerrier mort était l'époux polygame des trois goules maudites.
- « La première me donna une fille admirable et forte. La tribu l'appelait la fille du démon »

Qu'est devenu l'enfant ? Les investigateurs savent que le nom de Sharem est Dershedim, et qu'on appelle « shedim » les démons du désert. La coïncidence est troublante.

Les investigateurs sont peut-être en possession de deux des trois cœurs. Il leur faut maintenant se rendre à la léproserie de Tadjourah pour trouver le dernier cœur et l'offrir au disciple de Salomon pour briser sa malédiction.



Investigation	2/5
Action	4/5
Exploration	2/5
Interaction	3/5
Mythe	4/5
Style de jeu	Investigation occulte
Difficulté	Eprouvé
Durée estimée	5 heures
Nombre de joueurs	4
Époque	Juillet 1926

À l'affiche

Tadjourah - la léproserie

C'est ici que s'achève le chemin de tous les malades de la région. Au cœur de la léproserie, la veillée des lépreux, conduite par Sharem Dershedim, décide du sort des incurables : le sursis ou l'exil dans les sous-sols, à la merci des goules…

Les tanières des goules

Elles s'étendent des sous-sols de la léproserie jusque sous le lac Assal, le point le plus bas de l'Afrique, sous le niveau de la mer. Tadjourah n'est que l'ultime étape des hommes avant l'appétit des dévoreuses.

Le tourment des larmes

La grand-mère des goules a quitté le groupe des pleureuses et se cache afin d'accomplir sa propre destinée : offrir son cœur au disciple de Salomon afin de libérer Sharem, sa propre fille, de sa malédiction.

Mordiggian

Le dieu nécrophage des goules s'incarne par moment dans une statue à son effigie sous le lac Assal. Il se moque du destin des hommes ou qu'on lui ramène le cœur des goules qu'il a maudites. Seuls l'intéressent les corps de ceux qui échoueront...

Scénario 3

Et des larmes.

Où les investigateurs découvrent la vraie nature du troisième tourment des hommes.

En quelques mots

La tribu-esclave de Karim Yared campe au bord du gouffre des démons. Les trafiquants des nations voisines se pressent pour acheter hommes, femmes et enfants aux colonialistes anglais et français qui ont œuvré dans l'ombre pour ce résultat.
Le tourment des larmes se cache et pour tenter de le retrouver, investigateurs sont contraints de laisser vendre les enfants… afin qu'il se désaltère des larmes de leur mère !
Mais le shedim ne vient pas… Pour briser la malédiction, les investigateurs sont contraints d'entrer dans la léproserie de Tadjourah, afin d'y débusquer le dernier tourment.
Ils y découvrent la veillée des lépreux, dirigée par la mystérieuse Sharem. Cette instance décide de ceux qui restent et de ceux qui se rendent « sur le seuil », dernière étape avant les tanières de goules. C'est là qu'ils peuvent s'emparer du cœur du dernier tourment et affronter le regard de Mordiggian, dieu des goules…

Résumé de l'aventure précédente

En mer Rouge, les investigateurs et la tribu de Karim Yared ont été maudits par le disciple tourmenté, antique prêtre de Salomon libéré par les derviches Atbara. A Djibouti, l'imam leur apprit qu'en livrant le cœur des trois tourments au disciple tourmenté, ils pourraient briser la malédiction. En ville, ils rencontrèrent également les officiers blancs en charge de la sécurité de la région.

Pendant qu'ils empêchaient les derviches d'attaquer le dispensaire de Sharem Dershedim, la tribu de Karim Yared était emmenée en esclavage vers Tadjourah. En se portant à son secours, les investigateurs allèrent écouter la parole des ancêtres. Ils découvrirent la vraie nature des trois tourments, mais furent attaqués par le tourment de la sueur.

Enjeux et récompenses

• S'emparer du cœur des trois tourments
Les investigateurs doivent s'emparer du cœur des trois goules maudites afin de les offrir au disciple tourmenté de Salomon. Il leur faut pour cela débusquer le dernier d'entre eux, le tourment des larmes, en provoquant la peine dans le cœur des familles : vendre les enfants !

• Briser la malédiction
Le disciple tourmenté s'est rendu jusqu'à la léproserie de Tadjourah, afin de descendre dans les tanières des goules. Il sait que les hommes qu'il a maudits lui apporteront ici le cœur des trois tourments et que cela signifiera la fin de son calvaire.
Cela peut être fait par les investigateurs ou n'importe qui d'autre.

• Se résoudre au sacrifice
De nombreuses factions espèrent également se défaire de leur propre malédiction : les derviches Atbara, l'imam de Djibouti qui représente tous les lépreux, Sharem elle-même par l'intermédiaire de sa mère, la grand-mère des pleureuses, et surtout la tribu de Karim Yared dont les investigateurs partagent le destin depuis l'île de Suakin.
Tous ne pourront pas être sauvés et il faudra choisir quelles factions seront sacrifiées !

• Le final de cette aventure
Les nombreux protagonistes présents et les multiples interactions entre les factions font qu'il existe plusieurs conclusions possibles à cette histoire. On sait seulement que celui qui détient les trois cœurs peut descendre dans les tanières des goules afin d'en faire don au disciple tourmenté de Salomon, en présence d'un dieu nécrophage : Mordiggian !

Préambule

Mange la chair du démon

La scène se déroule de nuit, sous la voute étoilée.
Le sorcier Abdusalem est aux côtés d'un investigateur blessé lors de l'affrontement avec le tourment de la sueur. Il récite sa litanie et lui fait avaler un petit morceau de viande : « Mange la chair du démon. Tu seras fort comme le démon ! » (cf. *Mange la chair du buffle*, p. 11).
La puissance du sortilège envahit chaque parcelle de son être. Tout bascule autour de lui et, un bref instant, il observe le monde comme le voient les goules de Mordiggian !

« *La mort est un bienfait. Elle transforme chaque être en une source d'abondance. Les cadavres rassasient les ventres affamés et les hurlements des mourants apaisent les esprits tourmentés. Les corps purulents laissent suinter les humeurs que les gueules impatientes boivent avec avidité. Rien d'autre ne compte que plonger ses crocs dans les chairs et célébrer le bienfaiteur des nécrophages : Mordiggian !* »

Le culte des Goules
François Honoré Balfour

L'investigateur concerné perd 3/1D8 SAN, mais récupère 1D8 points de vie. Il gagne également + 5% en Mythe de Cthulhu et + 3% en sorcellerie.
Mais surtout, il acquiert de nouveaux talents : la prochaine fois qu'il utilisera son POU (en confrontation, magie, etc.), il épargnera jusqu'à 2 points de POU maximum dans une dépense éventuelle.
Enfin, il acquiert un genre d'intuition (sans test) qui lui permet de déterminer si le sortilège qu'on emploie ou qu'on lance en sa présence nécessite des composants morbides. Si tel est le cas, il fera un test de SAN, au risque de perdre 1/1D4 SAN.
Abdusalem a préparé du remède pour deux personnes.

Le rivage aux esclaves

Le bord du Gouffre

Depuis les aowelos, où ils ont entendu les révélations des ancêtres, les investigateurs peuvent rejoindre le gouffre des démons, le Ghoubbet Al-Kharab, par la piste. Lorsqu'ils arrivent à destination, la tribu esclave est installée sur le rivage, toujours encadrée par les soldats et les mercenaires.

Ambiance

« Délivrez vos frères des chaînes de l'esclavage ». Mahomet.
Malgré la recommandation du prophète, les trafiquants de la mer Rouge et d'ailleurs ont, depuis toujours, fait le commerce des êtres humains. Tel est l'ignoble destin promis à la tribu de Karim Yared. Mais dans cette région du monde, l'esclavage s'ajoute à la maladie et à l'hostilité du désert pour tourmenter les hommes. Terre de malédictions pour les hommes, elle est un territoire de prédilection pour les trois tourments.

Au large, des dizaines de boutres sont déjà à l'encre et les équipages se sont installés à terre. Des groupes de lépreux continuent de débarquer.
Plus d'un millier d'individus sont maintenant présents sur la grève. Et pour les investigateurs, il devient plus facile d'entrer dans la zone du marché avec un minimum de discrétion (déguisement, discrétion, etc.). La vente n'a pas encore débuté.

Le marché aux esclaves de Tadjourah

Il est déployé entre la rive et de hautes falaises. Les mercenaires ont séparé les hommes des femmes et des enfants. Des petits groupes se sont ensuite constitués, correspondant aux différentes ethnies composant la tribu.
Les mercenaires distribuent de l'eau et quelques vivres. Il s'agit pour eux de présenter une marchandise en bon état, fatiguée mais pas invendable. Escortés de quelques porte-fusils pour éviter les débordements, les trafiquants estiment la valeur des esclaves et négocient les prix avec Yasser. On confectionne des lots qu'on enchaîne sur la plage en attendant qu'ils soient embarqués.
Pour faire bon exemple, on expose quelques récalcitrants.

Les pleureuses

La superstition fait que les pleureuses ne sont pas considérées comme des esclaves. On se méfie de ces femmes familières de rites mortuaires. Elles peuvent aller et venir à leur guise.
Elles ne sont déjà plus que six. Quatre goules et deux humaines, dont peut-être une investigatrice. Leur place n'est plus ici. Elles vont récupérer le corps de Karim Yared à sa mort et l'emporter vers la léproserie, afin de l'emporter dans les tanières…









YASSER

comptable du major anglais

Ce trafiquant djiboutien voyage avec le major anglais McLuglyn qui reste caché sur le boutre. Il négocie les prix et effectue les transactions pour le compte du major. Il prend sa commission. Pour le moment, il estime que son intérêt se trouve du côté de l'Anglais. Mais il peut changer de camp si les choses tournent mal. Il peut même partir avec l'argent si le major vient à disparaître.
Il est possible que les investigateurs aient vu cet homme discuter avec le major McLuglyn à Djibouti.

Caractéristiques :
Arrangeant, hostile et méfiant
Négociation 75 %



AMAN

trafiquant d'armes

D'ordinaire, Aman fait le trafic d'armes avec les mercenaires et les pillards du désert (il s'intéressait aux soutes du paquebot à Djibouti).
Il voit là une opportunité d'échanger quelques fusils contre des esclaves qu'il pourra revendre dans une île au large. Pour les investigateurs, il peut devenir un pourvoyeur d'armes. Elles sont stockées sur son boutre et descendues selon les transactions.
C'est à bord de son boutre que l'imam de Djibouti est arrivé ici.

Caractéristiques :
Opportuniste, neutre et prudent
Connaissance des armes 50 %

L'aventurier blanc

A Djibouti, les investigateurs ont peut-être été les témoins de l'assassinat d'un homme par Henry de Monfreid (cf. encadré p. 16). Ce dernier a dû fuir la ville après sa vengeance. Il est venu se cacher ici en attendant de rejoindre Obock, et la coïncidence le fait se trouver au milieu des évènements.
Il peut être un allié des investigateurs en les renseignant sur les trafiquants ou en les conduisant avec son boutre aux navires ancrés dans la baie.

Les trafiquants

En arabe, les marchands d'esclaves sont appelés « gellab ». Le même mot désigne les marchands de bestiaux.

Tous les trafiquants viennent ici pour faire une bonne affaire. Ils n'obéissent qu'à l'argent. Les problématiques de malédiction, d'enjeux ou de rivalités entre occidentaux ne les concernent pas tant qu'ils n'y sont pas confrontés. Il est donc possible d'en rallier quelques-uns, pour peu qu'on sache leur proposer une affaire intéressante. La plupart du temps, ils sont « honnêtes », et accomplissent la tâche pour laquelle ils ont été payés (on évite de salir sa réputation ou de doubler un rancunier).

Les esclaves peuvent être conduits dans les îles au large, afin d'être échangés contre des armes, ou bien emmenés au Yémen, Arabie, etc. Tous les trafiquants sont accompagnés d'un équipage de 4 à 8 hommes. Quelques-uns ont des fusils.

Les lépreux

Certains trafiquants ont amené des lépreux. Les malheureux sont débarqués sur la plage et poussés hors du marché, puis sont livrés à eux-mêmes. Sharem indique aux investigateurs qu'il est de son devoir d'aller les guider vers la léproserie, où elle se rend parfois. Elle peut proposer à l'un des investigateurs ayant des connaissances médicales de l'aider dans sa tâche.
Deux personnages vont rejoindre les malades :

- L'imam de Djibouti (cf encadré p. 17). Infirme, il se fait porter par deux autres malades. Il espère que les investigateurs briseront les malédictions.
- Le tourment des larmes. Sans être repérée, elle se mêle aux convois pour rejoindre la cité et libérer sa fille (Sharem) de sa propre malédiction.

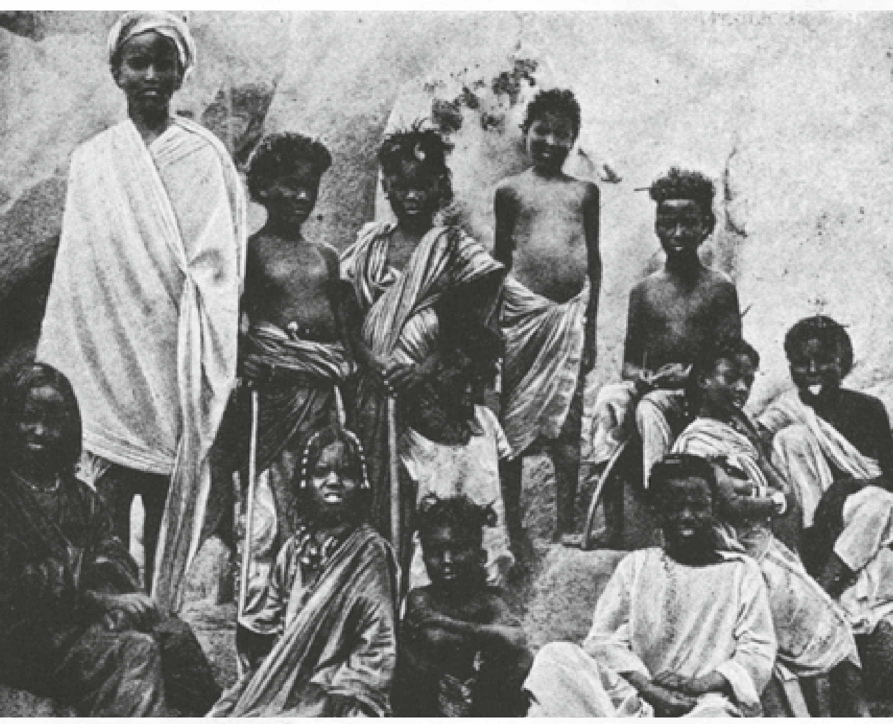
Les lépreux se mettent en route pour la léproserie, en direction du lac Assal, emportant avec eux un peu de ravitaillement.

Les officiers européens

Attirés par l'appât du gain, les officiers rencontrés à Djibouti sont également présents :

- Le major James McLuglyn est venu en personne prendre sa part de la vente des esclaves. La moitié des sommes servira à payer les mercenaires qui partiront immédiatement. Discret, il se cache à bord du boutre de Yasser et n'en descendra que pour aller chercher son or.

  Si les déserteurs soudanais ont informé les investigateurs de son rôle contre le Mahdî, ils peuvent disposer d'un moyen de pression contre lui. Il leur faut cependant se montrer prudents et ne pas dévoiler trop tôt ce qu'ils savent (pas avant que les mercenaires ne soient partis) au risque de voir l'Anglais commander l'exécution pure et simple des déserteurs.
- Le lieutenant français Charon est moins discret. Il a débarqué d'un boutre en provenance de Djibouti avec des



lépreux (les mêmes éventuellement déjà croisés par les investigateurs). Il commande à ses hommes et réagit comme s'il s'agissait d'une opération militaire. Complètement dépassé par les évènements, il se met hors-la-loi en aidant les trafiquants alors que son rôle serait de les arrêter. Les investigateurs peuvent tenter de le raisonner afin de le réhabiliter et bénéficier de son appui (par exemple avec l'aide d'Henry de Monfreid, qui risque gros lui aussi). Il peut également se rendre à la léproserie avec quatre hommes, afin d'y retrouver Sharem, dont il est amoureux (s'il apprend la véritable identité de Sharem, il peut devenir suicidaire).

Les effets de la malédiction

La mort de Karim Yared

Lorsque les investigateurs s'approchent des abords du marché, des cris retentissent près de la grève. Youssef, un trafiquant (cf. encadré page suivante), vient d'acheter Karim Yared alors que la vente n'a pas encore débuté. C'est une faveur accordée par Yasser envers celui dont le frère a été tué par le bandit.

Les soldats français empêchent les proches de Karim d'intervenir. Youssef conduit Karim Yared sur son boutre et pour venger la mort de son frère, il attache son ancre autour du cou de Karim. Il lui lie les mains dans le dos et le jette à l'eau. Quelques minutes plus tard, la tribu a perdu son chef.

Comme le veut la coutume, les pleureuses (cf. *Le marché aux esclaves*, p. 30) réclament le corps. Il leur sera rendu après la vente des enfants. Elles se dirigent ensuite vers la léproserie, et non pas dans le désert. Elles se rendent dans « les caveaux de sel », auxquels on accède par la léproserie (cf. *Les caveaux de sel*, p. 37). Les investigateurs pourront les y retrouver.

Des plans compromis

Tant que dure la malédiction, toutes les tentatives d'évasion sont vouées à l'échec. La mort de Karim Yared n'est que le signe avant-coureur de la tragédie qui attend chacun des personnages maudit par le disciple tourmenté de Salomon.

Les investigateurs et leurs alliés doivent maintenant s'organiser :

- Retrouver les autres. En effet, il est possible que l'un des investigateurs soit toujours retenu captif avec la tribu. De plus, Bemkalé, le chef de Somaliens et Shiniari, la Pakistanaise (cf. *La tribu de Karim Yared*, p. 18), représentent la dernière autorité parmi les esclaves.
- Découvrir l'existence de « Sawabi » (cf. *Un plan d'évasion*, p. 26). Chaque prisonnier s'est procuré une ou plusieurs aiguilles enduites de poison. Au signal, chacun plongera son aiguillon dans la peau d'un gardien. L'effet doit être foudroyant.
- Localiser le tourment des larmes. À cette étape de l'histoire, les investigateurs ont peut-être deviné qu'il existe un tourment des larmes, mais ignorent encore son identité. Il faut qu'il se montre.

La vente des enfants

Un évènement programmé par les trafiquants peut faire venir le tourment des larmes : la vente des enfants ! Les trafiquants commencent à séparer les enfants de leur mère et à les regrouper sur la plage. Les investigateurs de Dankara doivent prendre une décision :

- Empêcher la vente, et risquer de ne jamais localiser le tourment des larmes. Pour cela, il faut lancer le cri de guerre « Sawabi ! » afin que les captifs piquent leurs gardiens. Mais si la tribu est toujours maudite, le poison aura perdu de son effet et l'attaque est un échec.
- Permettre la vente, afin de faire venir le tourment des larmes. Les parents en pleurs voient s'éloigner leurs enfants. Les petits sont vendus par lots de dix et embarqués sur les boutres.

Mais le tourment des larmes ne se montre pas ! La grand-mère des pleureuses est à la recherche du disciple de Salomon. Elle est déjà en route pour un endroit où elle peut se désaltérer des larmes des malades : la léproserie de Tadjourah.

La léproserie

A l'écart des routes

Les mères insultent les investigateurs qu'elles tiennent pour responsables de leurs malheurs. La défiance envahit les rangs de la tribu. Dankara et les autres chefs sont désormais persuadés de devoir rester sur la plage, dans l'espoir de reprendre les enfants.

Malgré les doutes, ils sont encore quelques-uns à rester aux côtés des investigateurs :

- Abdusalem doit toujours soigner l'investigateur mordu par la goule à Suakin (et ceux qui l'auraient été depuis).



WALED

trafiquant yéménite

Il achète des femmes pour les harems de la côte arabe. Il est particulièrement intéressé par les Pakistanaises ou même pas Maryam si celle-ci se montre imprudente. Il a déjà employé le tourment de la sueur à bord de son boutre. Il craint l'entité mystérieuse qui se cache derrière son masque. Si un investigateur revêt l'un des masques, il essaiera de s'attirer ses bonnes grâces en échange de services.

Caractéristiques :
Calculateur, neutre et vénal
Estimation des marchandises 75 %





YOUSSEF

trafiquant arabe

C'est le frère du négociant arabe tué par Karim Yared il y a fort longtemps.
Dès qu'il apprend la présence du chef de la tribu, il l'achète immédiatement au prix le plus fort pour le tuer (cf. *La mort de Karim Yared* p. 33).
Il affirme par ailleurs que des Somaliens libres de la tribu sont en fait sa propriété. Certains sont en effet marqués au fer d'un croissant de lune barré, identique au motif qu'il porte sur sa voile. Yasser devra régler ce litige, quitte à faire peser le sort de Karim Yared dans la balance.

Caractéristiques :
Sanguin, hostile et vindicatif
Navigation 75 %

- Maryam continue d'accompagner les investigateurs où qu'ils aillent. Son attitude a changé : de rebelle effrontée, elle est devenue une combattante farouche.
- Hassan Amsalu choisit pour le moment de rester avec ceux qui détiennent le cœur des tourments. Il a localisé ses derniers partisans : une poignée de derviches déguisés en lépreux et qui se rendent aussi à la léproserie. S'il doit se montrer menaçant, il peut jouer sur les deux tableaux en faisant boire de force à l'un des investigateurs sa potion qui donne l'aspect de la maladie et mentir en affirmant être le seul à pouvoir ôter cette magie.

La léproserie se trouve à mi-chemin entre le Gouffre des Démons et le lac Assal. On y accède en descendant une piste mal tracée et encombrée de cailloux au pied d'un volcan. Certains natifs démunis se font un commerce de transporter les plus malades à dos d'âne.
On peut apercevoir par endroit de nombreuses pierres éparses : les tombes de malheureux morts en route dont les sépultures ont été ouvertes par les goules. A quelques kilomètres en contre-bas scintille le lac Assal.

Un lieu de souffrances

Les investigateurs ont plusieurs raisons de se rendre à la léproserie de Tadjourah :

- Débusquer le tourment des larmes, car c'est le dernier endroit où il peut être.
- Retrouver Sharem, qui conduit les cortèges de malades jusqu'à « la veillée aux lépreux ».
- Rattraper les pleureuses qui ont dérobé le corps de Karim Yared.
- Accompagner Abdusalem qui peut s'y procurer de quoi soigner l'investigateur mordu.

L'entrée de la léproserie est surveillée par les lépreux, qui tentent de dissuader ceux qui n'ont rien à faire là. Les investigateurs peuvent choisir la manière d'y pénétrer :

- En se présentant simplement à l'entrée, ils risquent d'attirer l'attention et révéler leur présence à ceux qui sont à l'intérieur (en particulier les goules, qui s'y cachent)
- Ils peuvent se mêler aux lépreux en se masquant le visage et les mains. L'état des malades n'est vérifié que par la veillée des lépreux, où siège Sharem…
- Porter un masque du tourment de la sueur, c'est attirer sur soi l'animosité de lépreux qui ont eu affaire à cette créature.
- L'un d'eux peut être sous l'influence de la potion du derviche.
- L'investigateur mordu à Suakin peut montrer sa blessure qui suffit à le laisser passer.

Avec eux, ce sont également une centaine de lépreux qui marchent depuis la plage.

Le lac Assal

Le point le plus bas de l'Afrique



Situé à l'est de la dépression de l'Afar, le lac Assal se trouve à une altitude de 153 mètres sous le niveau de la mer. C'est le point le plus bas du continent africain. Il est séparé de la mer par le volcan Ardoukôba, qui plonge dans le golfe de Tadjourah via le Ghoubbet-el-Kharad, « le passage des démons ». C'est également l'un des endroits les plus chauds de la planète, avec des températures dépassant les 55 °C. Il n'y pleut presque jamais.

Il est considéré comme le lac le plus salé du monde (10 fois plus que la mer). Par endroit, sa côte est tapissée de rosaces de sel ou de milliards de cristaux. Ailleurs, le sel se dépose en couches de plusieurs dizaines de centimètres d'épaisseur sur des eaux saturées de minéraux. Les salines sont l'unique richesse de la région. Les bédouins du désert peuvent transporter le sel par caravanes jusqu'au cœur de l'Afrique.

Témoignage

« Et brusquement apparut le sublime paysage du lac Assal, du lac où, depuis des siècles, les caravanes d'Ethiopie viennent chercher le sel. C'était un cirque immense bordé par les montagnes à la courbe furieuse de vagues soulevées par la tempête, et, dans ce cirque, se trouvaient trois cercles, l'un dans l'autre enfermés : le cercle noir des pierres volcaniques, le cercle d'argent étincelant que formait le sel, enfin le cercle d'un bleu profond, miraculeux, qui était l'eau morte du lac Assal ».
Joseph Kessel - 1930

Ce que l'on peut découvrir

Les ruelles sont hantées d'hommes ou des femmes de tous âges, au visage et aux membres rongés par la maladie. Certains se tiennent sur des béquilles ou d'autres se traînent sur le sol. Les plus faibles n'ont plus la force d'éloigner les mouches qui s'agglutinent autour de leurs yeux. Ils sont tous condamnés.

Les investigateurs peuvent découvrir le quotidien de la léproserie (cf. encadré page suivante), et en discutant avec les résidents, il est possible d'apprendre que :

- Une légende raconte que le lac Assal est un sanctuaire où s'accumulent les larmes salées de l'humanité. C'est le territoire des pleureuses et le plus grand tourment des hommes.
- Un homme étrange est venu ici. Il avait une maladie inconnue, le faisant ressembler à un homme desséché. Il est allé à la veillée, puis est parti pour la caverne du seuil (il s'agit du disciple tourmenté).
- Pour la première fois, la grand-mère des pleureuses est descendue par le seuil pour accompagner des exilés.
- Il est rare qu'un muezzin appelle à la prière. La mosquée reste silencieuse tant qu'un imam n'est pas contraint de s'y rendre.

A la découverte de ce dernier point, la voix du muezzin résonne dans la léproserie. C'est l'imam de Djibouti (cf. encadré p. 17) qui appelle à la prière. Il souhaite toujours se rendre à La Mecque et espère avant cela lever la malédiction qui pèse sur les lépreux, comme a tenté de le faire Edward Locard à Suakin (cf. Le scénario d'introduction) - il n'existe pas de « malédiction des lépreux » semblable à celle qui frappe les investigateurs et la tribu, mais l'esprit superstitieux du vieil homme tente d'abattre ce mal de la même façon.

Puis il demande aux investigateurs de sauver les lépreux de cette région du monde en leur faisant don du cœur des trois tourments ! « En sauvant les malades, vous sauvez des milliers de vies et leurs générations futures. Vous sauvez le monde !». C'est un dilemme de plus pour les investigateurs.

Après leur visite l'imam se rend à la veillée des lépreux, puis sur le seuil.





La léproserie de Tadjourah

« La vermine s'y nourrit des vivants et les goules s'y nourrissent des morts. »



La léproserie de Tadjourah est l'ultime destination des lépreux de l'Afrique de l'est. Ce n'est pas un hôpital, c'est un mouroir où l'on expédie les malades sans espoir de retour. À l'origine, les colonialistes regroupaient ici les lépreux dans un souci sanitaire. L'expérience a révélé qu'il était plus simple d'attendre qu'ils meurent que de tenter de les soigner. Il n'existe aucun système de soins. Personne n'a les qualifications pour traiter les malades.

En fait, dès ses origines, les goules ont permis la construction de cet endroit simplement pour y collecter des corps.

Des nuées de mouches s'en prennent aux arrivants. A l'intérieur, la vermine grouillante s'insinue dans les vêtements et les chairs. Les supplies des malades résonnent dans les ruelles, tandis qu'une odeur de charogne sature l'atmosphère. Quand on entre à Tadjourah, on est déjà mort.

La ruelle de la faim

C'est ici que l'on prépare la cuisine une fois par jour, à partir du ravitaillement et du petit bois ramené du commerce du sel. Un alignement de marmites fumantes emplit la ruelle d'une étrange odeur de moisi. Chacun s'y présente avec son écuelle en fin d'après-midi pour sa ration quotidienne. Il n'y a aucun paiement : tous ici sont malades, qui viendrait partager le repas des lépreux ?
Pour la veillée, cet endroit permet d'identifier les malades rendus trop faibles pour se traîner jusqu'à leur nourriture. Ceux-ci sont conduits immédiatement sur « le seuil ».

La mosquée aveugle

Elle est appelée ainsi par son absence de fenêtre sur l'extérieur. Aucun imam n'y vient jamais excepté lorsqu'il est lui-même lépreux. Dans ce cas, il appelle à la prière musulmane tant que ses forces le lui permettent.
Les murs sont gravés d'étranges figures que les hommes sont trop effrayés pour enlever, à moins qu'ils n'en aient plus la force. On peut distinguer d'ignobles formes humanoïdes se repaître de corps humains, sans savoir s'ils sont morts ou vivants (0/1D3 SAN).

La veillée des lépreux

C'est ici que l'on décide du sort des lépreux les plus atteints. La veillée est constituée d'une dizaine d'hommes et de femmes particulièrement résistants à la maladie. Ils obéissent à un serment ancestral : abréger les souffrances quand la vie s'achève. Lorsque leur temps est venu, ils sont à leur tour remplacés par d'autres lépreux vivants dans la léproserie. La veillée se réunit chaque fois que Sharem vient leur rendre visite. Tous sont voilés et il est impossible de reconnaître une personne. Ses membres ignorent qu'elle est une demi-goule et se fient à son jugement.

Le seuil

Lorsqu'un malade est contraint à l'exil, il est invité dans une dernière pièce de la léproserie. De petites lampes à huile en terre cuite sont placées dans des niches creusées dans les murs. L'exilé doit descendre par un puits de deux mètres jusque dans un couloir de plusieurs mètres de large. Il lui est impossible de remonter sans aide extérieure. Une longue marche aveugle le conduit jusqu'à la frontière du monde des hommes : la caverne du seuil.

Vers les caveaux de sel

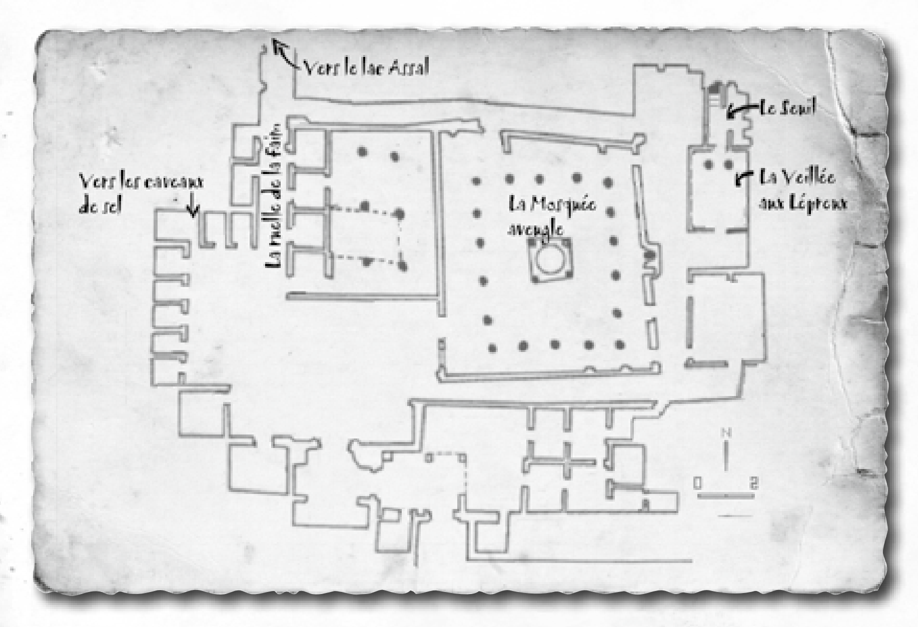
Un passage dissimulé cache une faille qui descend dans un cimetière de goules (cf. Les caveaux de sel, ci-contre)

Les moyens de subsistance

La ville possède un puits situé dans la mosquée. À longueur de journée, les habitants viennent y puiser un peu d'eau sale à l'aide d'une corde de plus de vingt mètres. Le puits est un accès direct vers les tanières des goules. Il n'est pas rare que des grognements sourds remontent le long de ses parois.
L'unique ressource de Tadjourah est le sel. Chaque jour, les plus valides descendent aux salines du lac Assal pour y ramasser le trésor blanc. La clarté leur brûle les yeux et le sel pénètre dans leurs blessures, ajoutant encore à la souffrance.
Une fois par mois, les sacs de sel sont transportés à dos d'hommes jusqu'au rivage du Gouffre des Démons, où les marchands les troquent contre de la nourriture.

Les goules de Tadjourah

Imitant la posture des lépreux et dissimulées sous des haillons puants, quelques goules rôdent dans les ruelles de la léproserie. Par prudence, elles ne s'en prennent pas aux résidents. Elles observent afin de renseigner leurs semblables sur les évènements de la surface.
Elles peuvent réagir en voyant le masque du tourment de la sueur, qu'elles connaissent.
Important : toutes les goules considèrent la lame de quartz comme une relique sacrée. Elles n'attaqueront jamais le porteur d'un tel objet. Les investigateurs pourront donc pénétrer au plus profond des tanières, tant qu'ils détiendront le cœur des tourments.



Les caveaux de sel

Depuis le début de cette histoire, plusieurs personnages ont peut-être été mordus par une goule, dont Hassan Hamsalu. Abdusalem est à la recherche d'un remède, mais son contact n'est plus de ce monde. Il se souvient qu'on trouve le composant dans « les caveaux de sel ».
Les premiers individus interrogés sont réticents à parler de cet endroit. Mais on finit par apprendre qu'un passage conduit à une saline. Mais « c'est un endroit tabou, gardé par des démons. Seules les pleureuses s'y rendent parfois ».
Le passage est dissimulé par des pierres au fond d'une alcôve de la léproserie. Il conduit dans une faille d'un mètre de large qui s'enfonce d'une vingtaine de mètres dans le sol. Elle débouche dans une large caverne au plafond très bas.
Le sol est formé d'une épaisse couche de sel. Il est creusé d'innombrables tombes recouvertes de cristaux de sel : un cimetière de goules ! Les intrus peuvent deviner que les créatures épargnent certains de leurs morts (sans pouvoir en déterminer la raison) et les ensevelissent ici. De plus, comme dans certains cultes funèbres humains, elles font des offrandes à leurs défunts. Ici, ce sont des cadavres humains, également conservés dans le sel.
Le composant que recherche Abdusalem (dont la magie est basée sur la mort) est un fragment de chair de goule, conservé dans le sel. Une fois revenu en surface, il faudra une bonne heure de préparation au sorcier pour réaliser un onguent capable de soigner les morsures.

Le cas échéant, les investigateurs peuvent retrouver ici les pleureuses venues saler le corps de Karim Yared. Ils peuvent aussi être repérés par une goule, qui reste à l'écart s'ils sont porteurs d'un cœur de tourment ou du masque du tourment de la sueur.
Il est possible de rejoindre « la caverne du seuil » en s'aventurant dans les galeries. Mais le passage n'est pas direct et les goules rôdent.

Le dernier tourment des hommes

La veillée des lépreux

Depuis l'arrivée de Sharem, la veillée examine les malades et désigne ceux qui rejoignent le seuil. Sharem siège au milieu des anciens qui sont assis sur des nattes tout autour de la pièce. De petites lampes à huiles projettent des ombres flottantes sur les murs. Les lépreux sont examinés l'un après l'autre par l'assemblée afin de déterminer s'ils bénéficient d'un sursis, ou s'ils doivent partir pour la caverne du seuil. Pour aider ces derniers face à l'inconnu, le plus ancien le réconforte dans son dialecte, puis l'invite vers le fond de la pièce…

Pour descendre « sur le seuil », où s'est rendue la grand-mère des pleureuses, les investigateurs doivent se présenter devant la veillée des lépreux. Mais ils ignorent que des évènements les ont déjà précédés :

- L'imam est déjà venu confier aux anciens le secret des trois tourments et les raisons de la venue des blancs. Une opportunité inespérée se présente aux malades ! Aussi invraisemblable et innommable qu'il soit, ce nouvel espoir est entretenu par des superstitions profondément ancrées dans les cultures.
- La veillée n'a désormais qu'un seul objectif : satisfaire le disciple de Salomon, pour libérer les lépreux de leur malédiction ! De ce fait, et en toute confiance, les anciens confient le destin de tous les lépreux à Sharem ! Ils ignorent sa double nature humaine/goule et elle est la seule à avoir la force physique d'accomplir cette tâche.
- Lorsque les investigateurs se présentent à la veillée, les anciens ont déjà élaboré leur plan : faire en sorte qu'ils soient accompagnés de Sharem, afin qu'elle dérobe pour eux le cœur des trois tourments !

Pour la forme, les anciens interrogent les blancs sur les raisons de leur présence ici. Ils tentent de les dissuader de continuer, jusqu'à proposer qu'ils soient accompagnés par Sharem. Faut-il accepter ? Comment refuser si les investigateurs connaissent la vraie nature de la fille du tourment des larmes ? Faut-il la dénoncer ?

La caverne du seuil

Après avoir passé la veillée des lépreux, il faut emprunter le passage au fond de l'alcôve (cf. encadré plus haut) pour rejoindre la caverne du seuil. Un long couloir de plus de 500 mètres descend en pente douce jusque sous le niveau du lac Assal.
Par endroits, de petites bifurcations sombres s'éloignent du couloir. L'une d'elles conduit aux caveaux de sel, mais les plus étroites descendent dans les tanières de goules.

A une centaine de mètres du but, on peut entendre la mélopée funèbre des lépreux condamnés à l'exil. Leur chant morbide emplit le boyau et guide les malheureux jusqu'au seuil du domaine des hommes.
La caverne mesure 60 mètres de diamètre sur 20 mètres de haut. Le plafond est soutenu par un pilier central gravé d'horrible façon. Un corps monstrueux et noueux semble être enroulé autour de la colonne, qui se poursuit dans une seconde caverne, située sous la première. L'entité représentée ici est Mordiggian, dieu carnivore des goules. Tenter d'en comprendre les contours peut faire perdre 0/1D6 SAN à un observateur.
Des hommes et des femmes en fin de vie évoluent en cercle autour de la statue. Ils se traînent, rampent et s'entraident, retardant le plus possible l'inéluctable. Ils tentent de relever ceux qui s'effondrent sur le sol, luttant jusqu'à l'extrême pour l'existence. Ceux qui ne se relèvent pas sont poussés dans des trous et tombent dans une seconde salle…. Celle-ci fait 40 mètres de diamètre, sur 10 mètres de haut. La statue de Mordiggian s'y prolonge, longée par des marches gravées dans la roche permettant d'aller et venir d'une salle à l'autre. Ici débutent les tanières des goules.
Des galeries sont percées tout autour de la salle. Dans l'ombre des couloirs, on devine les silhouettes de goules affamées. Lorsqu'un corps tombe de la surface, elles s'empressent de l'emporter dans les sous-sols.

Les factions présentes

Pour le final de cette aventure, plusieurs factions se retrouvent dans la caverne du seuil :

- Les investigateurs et quelques membres de la tribu viennent briser leur malédiction.
- Sharem Dershedim accompagne le groupe. Son destin va dépendre de la suite des évènements.
- L'imam de Djibouti conduit les lépreux et va tenter de convaincre les investigateurs de renoncer à leur propre sauvegarde.
- Le lieutenant français René Charon peut éventuellement être présent. Escorté par quatre soldats, il est parfaitement ignorant mais toujours amoureux de la belle.
- Le cas échéant, des pleureuses s'associent au cortège (il ne reste que des goules).
- Et enfin les derniers derviches Atbara (cf. encadré page suivante).

La confrontation

Le disciple de Salomon se tient debout dans la seconde caverne. Sa nature tient les goules en respect. Elles aussi attendent le dénouement de cette histoire.
Le tourment des larmes marche en cercle autour de la statue. La grand-mère des pleureuses est accompagnée de quelques goules curieuses vêtues de haillons, peut-être croisées par les investigateurs dans la léproserie.

- Le tourment des larmes ouvre les bras lorsqu'elle aperçoit Sharem.
- La jeune fille quitte les rangs des hommes et commence à marcher vers la dernière goule maudite de Mordiggian. Le moment est venu d'en finir…

Le gardien orchestre la scène à sa façon : montée de la tension, intervention de l'imam ou des derviches, échauffourées, coups de feu ponctuels des soldats, attaques fulgurantes de goules suivies

de silence, etc. Ce n'est pas une mêlée indescriptible, c'est une confrontation au ralenti où chacun se jauge et évalue ses propres chances. Personne n'aura une autre opportunité de briser sa propre malédiction. Dans l'ombre, les goules attendent de dévorer les perdants, évitant d'approcher ceux qui détiennent le cœur des tourments.

On ne peut tuer le tourment des larmes qu'avec son propre tourment. Les goules piteuses s'opposent aux premières attaques des hommes, mais aucune balle ni lame ne parvient à abattre la grand-mère des pleureuses.

Sharem doit prendre une décision : rejoindre les goules ou rester avec les hommes. L'instant de cette décision, quel qu'il soit, déclenche chez elle une crise de larmes. Elle passe les mains d'un investigateur sur son visage : « Vous pouvez tuer le tourment des larmes ! »

L'investigateur peut alors étrangler le tourment de ses propres mains couvertes de larmes. Etrangler une vieille dame à mains nues (!) provoque 2/1D8 SAN.

Mordiggian s'incarne

Le fait que l'on vienne tuer dans son sanctuaire une goule qu'il a maudite il y a 3 000 ans fait s'éveiller le dieu carnivore. La colonne est secouée d'une onde de choc et se met à respirer. L'incarnation de Mordiggian ouvre des yeux avides. Il se moque des raisons qui ont rassemblé les hommes ici. Il veut que les goules satisfassent son appétit.
Voir l'incarnation de Mordiggian provoque 4/1D10 SAN.

Briser la malédiction

Le corps du tourment des larmes tombe en poussière et laisse sur le sol un cristal rouge. Les cœurs des trois tourments peuvent maintenant être offerts au disciple de Salomon. Chaque faction réclame son pouvoir pour elle-même et la tension est à son paroxysme.
Le disciple tend les mains pour recevoir son dû.

Si les investigateurs parviennent à livrer les trois tourments au pénitent tourmenté, ils peuvent demander à lever la malédiction. Mais de quelle manière seront-ils entendus ? Est-il possible de conjuguer les multiples demandes ? La dernière révélation de cette aventure s'appuie sur les liens du sang réalisés au préalable.
Voyons ce qui arrive aux factions laissées pour compte :

- Les investigateurs : le mal dont ils souffrent depuis Suakin va s'amplifier jusqu'à devenir intolérable. La mort semble la seule issue (à moins que le gardien ne propose une quête inspirée des légendes de Salomon…).
- La tribu de Karim Yared : elle est réduite en esclavage et dispersée.
- Les lépreux : les témoins de l'évènement sombrent dans la folie et affrontent les goules par désespoir. La léproserie de Tadjourah continuera d'accueillir les infirmes.
- Les derviches Atbara : c'est la volonté de Tsathoggua. La rédemption est ailleurs…
- Sharem Dershedim : elle est « frère de sang » naturelle de la tribu. Mais elle continuera de vivre à la frontière du monde des hommes et des goules. Ermite du désert, incapable de trouver l'amour.

Une seule malédiction peut être levée. La faction concernée doit simplement présenter l'un des siens devant le disciple.

Les derviches repentants ?

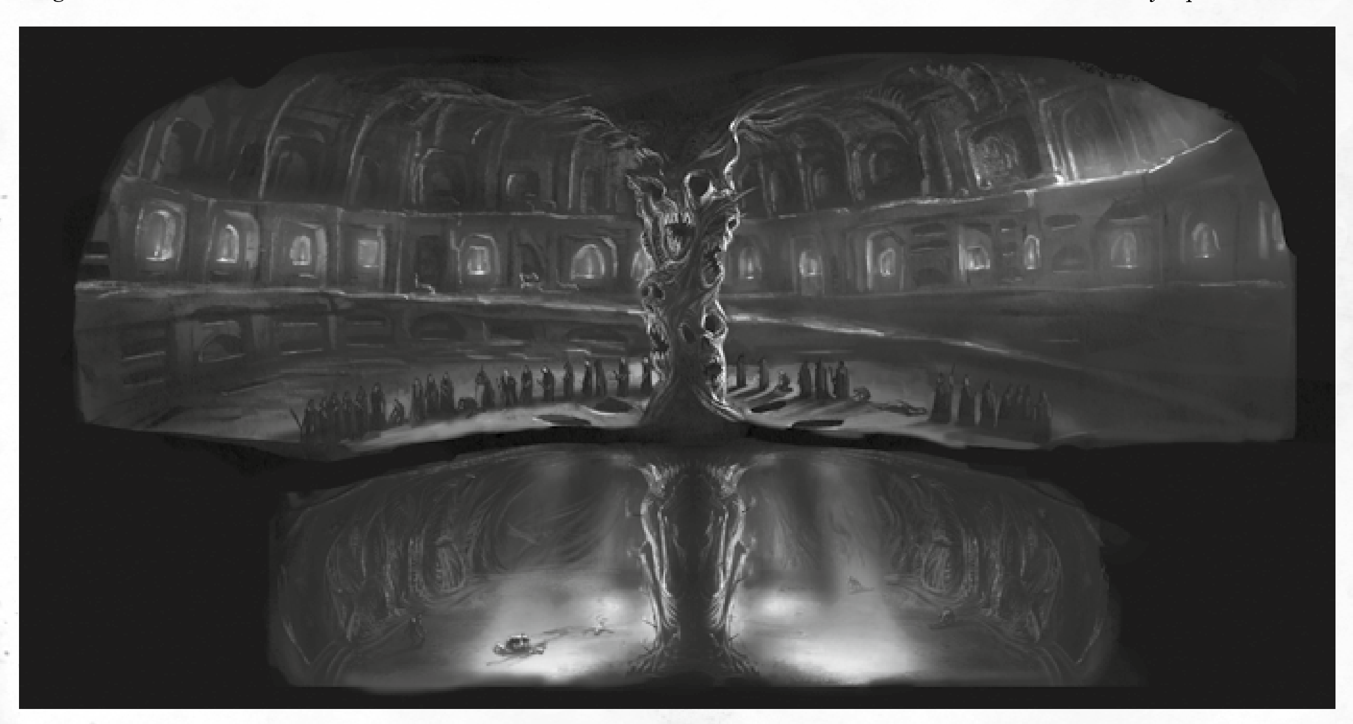
L'attitude des investigateurs vis-à-vis d'Hassan Amsalu durant cette aventure va influencer la position des derviches à leur égard durant la conclusion de cette histoire :

- S'ils se sont montrés méprisants, agressifs ou injustes avec les fanatiques, ces derniers tentent de s'emparer du cœur des tourments pour eux-mêmes
- En revanche, s'ils ont engagé le dialogue et noué des liens avec les derviches, Hassan Amsalu peut réviser ses objectifs. Les derviches ont renié Allah au profit de Tsathoggua par pénitence et parce qu'ils s'estiment maudits de n'avoir pas pu sauver le Mahdi, empêchés par le massacre d'une communauté de femmes et d'enfants. Hassan Amsalu peut vouloir affronter sa propre souffrance morale en sauvant une autre communauté : la tribu de Karim Yared. Il peut offrir sa vie, qui lui est devenue insupportable, en aidant les investigateurs à accomplir leur propre destin.

Plus tard, les derniers derviches peuvent même offrir à la tribu de venir s'installer sur les rives de l'Atbara, leurs propres terres.

Fuir

Le disciple de Salomon s'empare des trois cœurs. Il recule vers Mordiggian et se laisse dévorer par le dieu carnivore. Les cœurs disparaissent avec lui et sa mort brise les malédictions.
Les hommes ne peuvent plus impressionner les goules en brandissant les cœurs de pierre. Elles s'enhardissent et s'avancent. Les hommes doivent remonter les marches jusqu'à la caverne



Perdu dans les galeries

Dans l'affolement final, un investigateur peut s'égarer. Il est un moment poursuivi par des goules, mais quelques détours plus tard il se retrouve seul à errer dans le noir. S'il fait demi- tour, il mourra en affrontant les goules. Il emprunte un tunnel étroit qui remonte en pente douce. Le long passage est parsemé de squelettes humains et de débris d'outils. L'investigateur peut estimer qu'il remonte vers le lac Assal. A bout d'environ un kilomètre, il arrive dans un cul de sac.
Ce tunnel a été creusé par tous ceux qui, fuyant les goules, cherchaient un passage vers la surface. L'investigateur est condamné, mais il peut poursuivre le travail de ceux qui l'ont précédé ici. Il empoigne une pioche, faite de pierre et d'os, et frappe la paroi. L'obscurité se referme sur lui…
(Il a 1 chance sur 100 de miraculeusement percer la paroi et voir jaillir un filet d'eau. L'eau va agrandir le passage et, plus tard, sa force sera telle qu'elle noiera les tanières des goules.)

Une mort prématurée

Si Sharem a été tuée avant de se rendre dans la caverne du seuil, la conclusion de cette histoire peut s'en trouver modifiée :

- Les enjeux restent les mêmes pour la plupart des factions présentes.
- Plus rien ne retient le tourment de la sueur dans notre monde. La créature veut toujours remettre son cœur au disciple de Salomon, mais de telle sorte que personne d'autre ne bénéficie de sa clémence. Il faut donc agir avant qu'il ne soit trop tard.
- Les larmes de tristesse peuvent être remplacées par les larmes de rage des hommes impuissants à soulager leurs souffrances, ou par les larmes de sang des lépreux, dernier stade de leur maladie avant la mort…

du seuil. Si les lépreux ont été laissés pour compte, ils descendent en sens inverse et la remontée devient extrêmement difficile. Le dieu nécrophage tente de happer les imprudents, mais rapidement rassasié, il quitte son enveloppe terrestre qui redevient une colonne de pierre à son image.
Les goules poursuivent les hommes dans le tunnel, mais ne remontent pas à la surface.

Le destin de la tribu

A l'extérieur

Dankara Kali a attendu le dernier moment pour lancer son cri de ralliement : « Sawabi ». Après les enfants, les femmes ont été vendues et sont regroupées sur la grève. Les mercenaires sont payés et quittent le secteur.
Le moment est favorable. Il correspond à l'instant où le disciple disparaît. Les chefs déclenchent leur attaque sans savoir si la tribu est délivrée de sa malédiction :

- Si c'est le cas, l'empoisonnement des gardiens est un succès. Les trafiquants tentent de repartir en catastrophe, tandis que les guerriers et les investigateurs rattrapent les boutres qui emportent les enfants. La malédiction ne s'acharne pas.
- Sinon, les femmes sont embarquées, puis les hommes sont vendus à leur tour. La tribu de Karim Yared n'existe plus. Rien de ce que pourront tenter les investigateurs n'y changera rien.

Si la tribu est libérée

Si les investigateurs parviennent à briser la malédiction pour eux-mêmes et leurs frères de sang, il leur faut maintenant régler divers points :

- S'établir dans la léproserie ? Le territoire est une colonie française, mais la France n'est pas pressée de revendiquer une cité malade qu'il lui faudrait assainir. En fait, elle pourrait même encourager la sédentarisation de la tribu, avec l'espoir que tous ces membres tombent malades et disparaissent !

Note au gardien

Dénouer l'histoire

Il n'existe pas de dénouement idéal à ce scénario. C'est la dureté de L'Appel de Cthulhu. Quel que soit leur choix, et même si les investigateurs renoncent à briser leur propre malédiction au profit d'une faction, ils ne peuvent pas sauver tout le monde. Tout au plus, les pactes de sang ou les alliances peuvent apporter certaines consolations.
Le scénario traditionnel prévoit que les investigateurs liés par le sang à la tribu de Karim Yared puissent partager avec elle leur libération.

- Autrefois, les derviches n'avaient pu sauver le Mahdi, empêchés par le massacre d'une population. Les derniers fanatiques peuvent tenter de réparer cette erreur en proposant à la tribu de s'installer sur les rives de l'Atbara, sans être obligé d'y célébrer le culte de Tsathoggua.
- Henry de Monfreid connaît des îles en mer Rouge où il serait possible de s'établir. Elles sont la propriété de sultans contraints d'obéir aux Européens. Les fusils récupérés et l'or pourraient aider à leur fermer les yeux.
- Le gardien s'attache également à donner un destin à chaque protagoniste restant : les déserteurs soudanais qui peuvent témoigner contre le major anglais (avec l'appui du gouverneur de Suakin), Maryam qui rêve de voir l'Europe, les chefs de la tribu et surtout Dankara Kali qui voue une reconnaissance éternelle aux blancs, etc.

Cette aventure s'achève dans les chants et les célébrations. Au bord du gouffre des démons, les tambours résonnent en l'honneur des investigateurs, frères de sang du peuple de Karim Yared.

- Fin de la campagne -

Récompenses

- Chaque investigateur reçoit 1 point d'aplomb.
- Chaque investigateur reçoit +1D6 en Mythe de Cthulhu.
- Chaque investigateur reçoit +1D6 en occultisme.
- Si la malédiction est brisée en faveur des investigateurs et de la tribu, chaque investigateur reçoit +2D6 en santé mentale.
- Si Sharem reste séduite pas un investigateur ou que l'un d'eux parvient à la convaincre de rester parmi les hommes, l'investigateur concerné reçoit +1D6 en santé mentale.

Les investigateurs reçoivent toutes les progressions auxquelles ils peuvent prétendre dans chaque compétence.